



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

**Pelilähtöisyys, tunnetaidot ja kehontuntemus
poika- ja miestyössä**

Osana sosiaalista vahvistamista

Kristian Jeskanen

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)
3/ 2016

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Kristian Jeskanen	Sivumäärä 51 (9 liitesivua)
Työn nimi Pelilähtöisyys, tunnetaidot ja kehontuntemus poika- ja miestyössä - Osana sosiaalista vahvistamista	
Ohjaava(t) opettaja(t) Marjo Kolehmainen	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Jyväskylän Setlementti ry, Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke	
Tiivistelmä <p>Opinnäytteeni on toiminnallinen opinnäytetyö, jossa ohjasin kahta ryhmää ja joiden kautta tehtyjen havaintojen ja kokemusten myötä laadin menetelmä kuvaukset. Tavoitteena oli soveltaa sosiaalisen vahvistamisen menetelmiä osaksi Oiva tupa kaikkien Ilona -hankkeessa (Oiva ja Ilona -hanke) tehtävää sukupuolisensitiivistä poika- ja miestyötä. Kehittämistyössäni syntyi materiaalia työmuodoista, jotka liitetään osaksi Setlementtiliiton MeKaikki! -hankkeen Poika- ja miestyön verkkosivua ja hankkeen omaa lopputuotosta. Työmuotoja kehitettiin kahden, Oiva ja Ilona -hankkeen miestyössä pinnalla olevaan teeman ympärille. Teemoja olivat nuorisotyön pelilähtöisyys ja tunnetaidot. Toiminnan kehittämistyö vastasi työn tilaajan Jyväskylän Setlementti ry:n Oiva ja Ilona -hankkeen havaitsemiin toimintaan osallistuvien nuorten tarpeisiin.</p> <p>Opinnäytetyöni tilaajana toimi Jyväskylän Setlementti ry:n Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke, joka on nelivuotinen sukupuolisensitiivisen erityisnuorisotyön kehittämishanke Jyväskylässä. Tilaajan keskeisinä toimintatapoina ovat sukupuolisensitiivinen kohdennettu pienryhmätoiminta ja yksilötyö. Keskeisinä teemoina toiminnassa ovat osallisuus, sosiaalinen vahvistaminen, tunnetyöskentely, elämyksellisyys ja pelaaminen.</p> <p>Opinnäytetyöni teemoja tarkastelen sosiaalisen vahvistamisen näkökulmasta, joka on taustateorianä soveltamissani kahdessa sukupuolisensitiivisen nuorisotyön työmuodossa. Työmuotona oli pienryhmätoiminta ja ryhmät (Tunne ja keho sekä pelilähtöinen ryhmät) toteutettiin osana Oiva ja Ilona -hankkeen poikatyötä (Oiva-toiminta). Opinnäytteen kehittämiskysymykseksi muodostui: Millaista on mielekäs toiminta nuorille miehille, joilla on heikot sosiaaliset taidot ja haastava elämäntilanne? Miten turvallisessa ympäristössä ja millä menetelmällä voidaan edistää taitoja? Toiminta oli suunnattu haastavassa elämäntilanteessa oleville nuorille miehille. Ryhmätoiminnan kokemusten ja havaintojen kautta syntyi kuvaus työmuodoista osaksi poika- ja miestyön verkkosivua. Kuvauksiin sisältyy pelilähtöisyys ja pelaamisen ongelmallisuus. Työmuodot ovat laadittu menetelmiksi, joita voivat hyödyntää muutkin nuorisotyön toimijat.</p> <p>Oiva-toiminnan ryhmissä tehdyissä havainnoissa huomattiin, että nuorilla miehillä on paljon puutteita vuorovaikutustaidoissa, tunteiden ilmaisussa ja oman kehon tuntemisessa. Ryhmiin osallistuneet nuoret kokivat toiminnan mieleiseksi ja toiminnan myötä nuorten sosiaaliset taidot kehittyivät, omien mielipiteiden ilmaisu muuttui rohkeammaksi ja itsetunnon huomattiin parantuvan.</p> <p>Käsite ”pelilähtöisyys” on jäänyt elämään osaksi Oiva ja Ilona -hankkeen toimintaa. Pelilähtöisyys on työote ja orientaatio, jopa työntekijän oma filosofia. Siinä keskitytään pelaamisen ja pelikulttuurin ongelmälähtöisen tarkastelun sijaan kriittiseen, mutta hyväksyvään lähestymiseen ja peli-ilmiöiden tutkimiseen. Pelilähtöisyydellä ei tarkoiteta pelien pelaamisen osaamista tai kaikkien pelikulttuurien ymmärtämistä vaan niiden hyväksymistä. Pelilähtöisyydessä on vahva osallisuuden ja sosiaalisen vahvistamisen näkökulma, joka konkretisoituu pelaamisen hyötyjen vahvistamisena ja nuorten osaamisen ja tiedon hyödyntämisenä.</p>	
Asiasanat sukupuolisensitiivisyys, poikatyö, sosiaalinen vahvistaminen, ryhmätoiminta, pelaaminen	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Civic Activities and Youth Work

ABSTRACT

Author Kristian Jeskanen	Number of Pages 51 (9 attachment pages)
Title Gaming oriented approach, emotion abilities and body awareness in boy work - part of social empowerment	
Supervisor(s) Marjo Kolehmainen	
Subscriber and/or Mentor Jyväskylä's Settlement ry / Oiva tupa kaikkien Ilona -project	
<p>Abstract</p> <p>My dissertation is functional thesis where I created methods descriptions based on perceptions and experiences made along side instructing groups. The goal was to improve resources of social empowerment to Oiva tupa kaikkien Ilona -projects (Oiva ja Ilona -project) gender-sensitive boy work and based of those resources create material in MeKaikki! -projects boy work's website. That material also will be used in Oiva ja Ilona -projects final output. Outreach were improved based on two mainlines which are on top of the boy work. The central themes in thesis were youths gaming, problematic of gaming, emotional abilities and body awareness. With this Thesis I am responding to subscriber's demand and also reacting to needs of Oiva ja Ilona -projects target group.</p> <p>The subscriber of the thesis were Jyväskylä's Settlement ry gender-sensitive special youth work project Oiva ja Ilona. Project is four years lasting development project of gender-sensitive youth work in Jyväskylä. Main methods of subscriber's activities are gender-sensitive small group work and individual work. The central themes in subscriber's activities are participation, social empowerment, emotional abilities and gaming.</p> <p>Themes of this thesis will be examined by angle of social empowerment. Based on that angle of view I developed two methods in gender-sensitive youth work. The methods were small group activities and those were included to part of Oiva ja Ilona -projects performing boy work (Oiva-activities). Development question is: What is meaningful activity to those men who had poor social skills and challenging life situation? Ho to improve those skills in safe environment and what methods should be used? The methods were Tunne ja Keho -group and Game oriented group. Both of those methods were allocated small group activities for young men who are in challenging condition or socially marginalized. Based on information getting while carrying out groups I created material from game oriented approach, and problematic of gaming. I also shaped that information and practice to easy reading state that It could easily been used to start new activities by other youth work operators.</p> <p>By perception made in Oiva-activitie groups we noticed that young men had lot of needs related to interaction- and emotional abilities and body awareness. Those who participate groups experienced that activities were meaningful and along groups youth's social abilities, self standing and self-esteem were strengthen.</p> <p>Along thesis developed working orientation called game oriented approach remains part of Oiva ja Ilona -projects activities. Game oriented approach is a working orientation and philosophy. That is focused on approbative considering gaming, game culture and phenomenons. By Game oriented approach you do not have to know everything related on gaming but instead accept that it exists. There is strong aspect of participation and social empowerment which concretised along strengthening benefits of gaming and exploiting youth's information and know-how.</p>	
Keywords gender-sensitivity, boy work, social empowerment, group activity, gaming	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 TAUSTAORGANISAATIO JA TILAAJA	3
2.1 Jyväskylän Setlementti ry.....	3
2.2 Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke.....	4
2.2.1 Raha-automaatti yhdistys (RAY) rahoittajana.....	5
2.3 Setlementtiliiton MeKaikki! -hanke	6
3 LÄHTÖKOHDAT.....	6
3.1 Sosiaalinen vahvistaminen	7
3.2 Nuorisotyön menetelmällisyys	8
4 POIKA- JA MIESTYÖ	10
4.1 Sukupuolisensitiivisyys	12
4.2 Poikien Talo -konsepti	14
4.3 Pelilähtöisyys	14
4.4 Tunnetaidot ja kehontuntemus	18
5 PROSESSIN KUVAUS.....	20
5.1 Ryhmät	21
5.1.1 Pelilähtöinen -ryhmä	21
5.1.2 Tunne & Keho -ryhmä.....	23
5.2 suunnittelu ja toteutus.....	24
5.3 Tulokset	27
5.3.1 Ryhmien vaikutus	27
5.3.2 Miestyönkansio	30
5.4 Ryhmien arviointi	31
6 ARVIOINTI.....	33
7 POHDINTA.....	35
8 LOPPUSANAT	39
9 LÄHTEET	40
10 LIITTEET	43
Liite 1: Pelilähtöisyys	43
Liite 2: Ongelmallinen pelaaminen.....	44
Liite 3: Pelilähtöinen menetelmänä.....	45
Liite 4: Tunne ja Keho menetelmänä	48
Liite 5: Kyselyn kysymykset	51

1 JOHDANTO

Tässä kehitysohjelmissa, toiminnallisessa opinnäytetyössä avaan ja esittelen opinnäytteen prosessia, joka kehitti menetelmiä sukupuolisensitiiviseen nuorisotyöhön. Kehittämisen tavoitteena oli tuottaa laadukkaita poika- ja miestyön työmuotoja, joilla vastattiin tilaajan huomaamaan tarpeeseen. Tarve oli soveltaa sosiaalisen vahvistamisen keinoja ryhmätoiminnaksi, jolla tavoitettaisiin paljon pelaavia, haastavassa elämäntilanteessa olevia poikia, joilla on heikot sosiaaliset taidot. Opinnäytteen kehittämiskysymykseksi muodostuivat: Millaista on mielekäs toiminta nuorille miehille, joilla on heikot sosiaaliset taidot ja haastava elämäntilanne? Miten turvallisessa ympäristössä ja millä menetelmällä voidaan edistää taitoja? Näihin kysymyksiin vastatakseni aloitin toisen työmuodon kehittämisen jo keväällä 2014, josta alkoi opinnäytteen pohjana toimivan Pelilähtöisen -ryhmän kehittämistyö ja toteutus. Toisena työmuotona oli tunnetaitoja ja kehontuntemusta käsittelevä Tunne & Keho -ryhmä, joka toteutettiin keväällä ja syksyllä 2015.

Syynä sosiaalisen vahvistamisen tarkasteluun erityisesti pelaamisen, tunnetaitojen ja kehontuntemuksen kautta, ovat oma kiinnostus aiheisiin, pelaamisen raju kasvu ja hankkeen toimintaan osallistuvien poikien kautta herännyt huoli nuorten miesten heikoista tunnetaidoista ja oman kehon tuntemisesta. Pelaamisen kasvu tulee ilmi esim. Vuonna 2013 julkaistussa Pelaajabarometrissa jonka mukaan 10- 75-vuotiaista 98,5 % pelaa ylipäätään. Aktiivisten pelaajien määrä on 88,4 % (Pelaajabarometri 2013). Digitaalinen pelaaminen on tämän päivän kulttuurin ja yhteiskunnan merkittävä osa.

Tunnetaitokasvatusta on muodostunut tärkeäksi osaksi poika- ja miestyötä. Perusteita poikien- ja miesten kanssa tehtävään tunnetaitokasvatukseen ja sen rakentumiseen merkittäväksi osaksi sukupuolisensitiivistä työtä, löytyy poikiin kohdistuvasta kohtaamattomuuden kulttuurista ja poikakoodista. (Seppälä 2014, 18)

Kiinnostus opinnäytteen aiheeseen siintää omista harrastuksistani ja työhistoriastani. Olen pelannut kaikenlaisia pelejä, lautapeleistä digitaalisiin peleihin lapsesta asti ja lisäksi harrastanut Parkour-lajia jo yli 10-vuotta. Parkour harrastuksen kautta olen oppinut tuntemaan oman kehoni hyvin ja ilmaisemaan itsenäni verbaalisen ilmaisun

lisäksi myös luovan liikkumisen avulla. Useita vuosia Parkouria ohjatta olen nähnyt paljon erilaisia lapsia ja nuoria, joilla on ongelmia oman kehon hahmottamisessa, tuntemisessa ja hyväskymisessä. Oiva ja Ilona -hankkeessa työskennellessäni puutteet nuorten miesten tunnetaidoissa ja kehon tuntemisessa nousivat minulle uudestaan esille. Pelaaminen on aina ollut osa lähes joka päiväistä elämäni, jonka vuoksi kiinnostus sen hyödyntämiseen nuorisotyön menetelmänä heräsi. Minulle henkilökohtaisesti pelaaminen on aina ollut voimavara ja rakas harrastus, jonka vuoksi usein ruutuaika kasvaa todella suureksi ja monien mielestä se voisikin olla ”liika pelaamista”. En kuitenkaan itse koe sitä liialliseksi, koska muut elämäni osa-alueet kuten koulu ja työ, sosiaaliset suhteet ja oma terveys voivat hyvin. Olen kohdannut paljon negatiivista suhtautumista ja vähättelyä liittyne peliharrastukseeni ja olen huomannut, että myös muut pelaajat kokevat samaa. Ongelmallisuuden painottuminen pelaamisesta keskustellessa, on merkittävä syy omaan haluuni pelilähtöisen toiminnan kehittämiseksi. Aiheiden muovautuminen opinnäytteen muotoon hioutui tilaajan tarpeen esille tullessa.

Opinnäytteenä kehitetyt menetelmät tarjosivat nuorille turvallisen vertaisympäristön, jossa he pystyivät turvallisesti kehittämään itseään. Menetelmää kehittäessä olen ajatellut toiminnan tavoitteita sosiaalisen vahvistamisen näkökulmasta ja miten hankkeen sukupuolisensitiivisen nuorisotyötä vahvuutta pystytään hyödyntämään sosiaalisen vahvistamisen keinona. Opinnäytteen kehittämistyön tuotoksena työstettiin ryhmien ohjaamisen aikana tehtyjen havaintojen pohjalta materiaalia osaksi Setlementtiliiton MeKaikki! -hankkeen tekemää poika- ja miestyön verkkosivua.

Tässä työssä kerron opinnäytetyöni tilaajana toimivasta Jyväskylän Setlementti ry:stä ja sen toiminnasta, menetelmien kehittämisen taustoista, itse kehittämisprosessista ja tekemäni työn merkityksestä tilaajalle sekä muille alan toimijoille. Havaintojeni kautta tehtyjen päätelmien todenmukaisuutta perustelen lähdekirjallisuuden ja -materiaalin, teetetyn kyselyn ja tilaajan lausunnon kautta.

Opinnäytetyö tuo esiin sukupuolisensitiivisen työn kautta kehittyneitä hyviä sosiaalisen vahvistamisen käytänteitä ja kiinnostusta pelilähtöiseen työskentelyyn ja ajatteluun.

2 TAUSTAORGANISAATIO JA TILAAJA

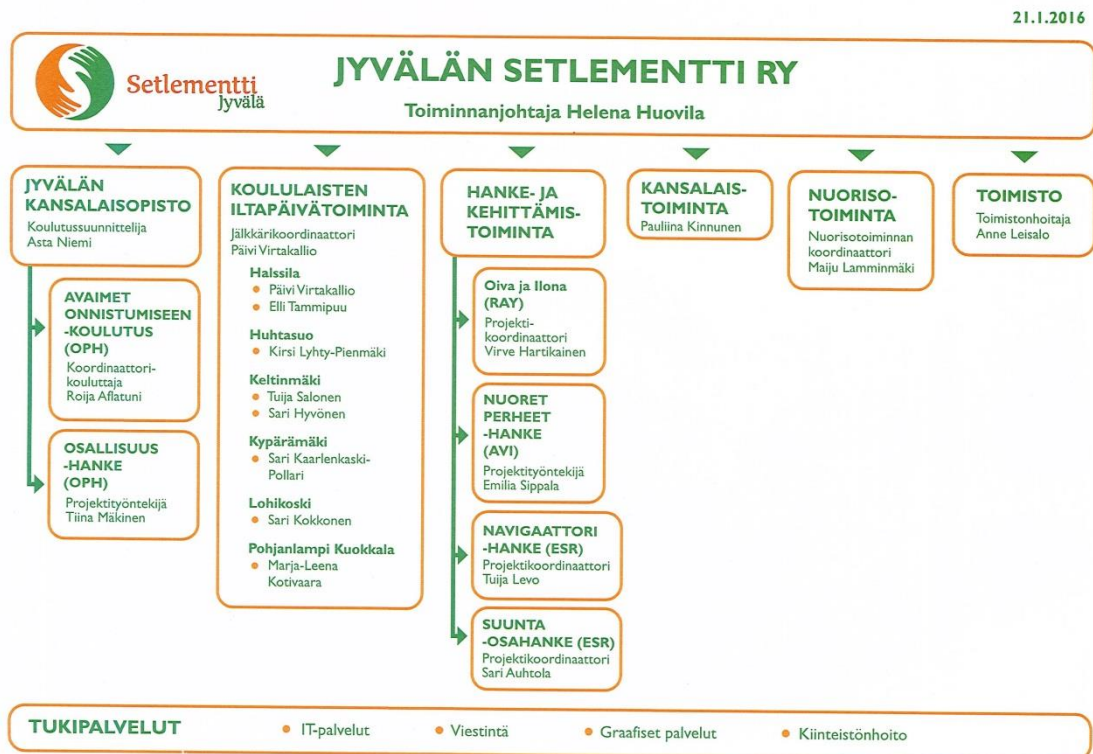
Opinnäytetyöni tilaajana toimii Jyväskylän Setlementti ry:n hallinnoima Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke (jatkossa Oiva ja Ilona -hanke). Idea opinnäytetyön tekemisestä hankkeeseen kehkeytyi useiden harjoitteluiden aikana. Työn päätilaajana toimii siis Oiva ja Ilona -hanke, mutta osatilaajan roolissa on kuitenkin myös Setlementtiliiton MeKaikki! -hanke. Oiva ja Ilona -hanke tuottaa materiaalia osaksi heidän toteuttamaa poika- ja miestyönkansiota. En ole kuitenkaan kirjannut MeKaikki! -hanketta tilaajiin, koska mitään virallista sopimusta tämän toimijan kanssa ei ole tehty. Seuraavissa luvuissa pyrin tutustuttamaan lukijan opinnäytetyöni taustalla oleviin organisaatioihin, mutta ennen sitä kerron omasta suhteestani Oiva ja Ilona -hankkeeseen.

Ensimmäistä kertaa kuulin Oiva ja Ilona -hankkeesta vuonna 2013 syksyllä kun osallistuin koulun järjestämään tutustumiskäyntiin. Tuolloin sain ensikosketuksen laadukkaaseen ja tavoitteelliseen sukupuolisensitiiviseen nuorisotyöhön, jonka seurauksena kiinnostuin siitä kovasti. Aiemmin termi sukupuolisensitiivisyys ja sen merkitys ovat olleet hieman hämäriä tiedon puutteen vuoksi. Tutustumiskäynnin aikana jätin yhteystietoni hankkeen poikatyöntekijälle Panu Räsäselle, joka otti minuun yhteyttä myöhemmin tarjoten harjoittelupaikkaa hankkeesta. Kevään 2014 alusta aloitin harjoittelujaksoni hankkeessa, joka poiki minulle lähes heti myös työpaikan. Harjoittelun ohella aloitin palkallisessa työsuhteessa kehittämään opinnäytetyöni keskiössä olevaa pelilähtöistä toimintaa. Kokonaisuudessaan olen suorittanut hankkeeseen kaksi erityisnuorisotyön harjoittelukokonaisuutta, sosiaalisen vahvistamisen käytäntöjä kehittävän projektin ja nyt opinnäytetyöni.

2.1 Jyväskylän Setlementti ry

Jyväskylän Setlementti ry toimii sitoutumattomana setlementtiperustansa tunnistavana kansalaisjärjestönä. Jyväskylä on vuosikymmenten saatossa kasvanut osaksi ympäröivää yhteisöä erilaisten paikallisten tarpeiden pohjalta toteutettujen toimintojen kautta. Keskeisinä toimialoina ovat lapsi- ja nuorisotyö sekä opintotoiminta. Jyväskylä toimii myös muilla setlementtitoimialoilla. Näitä ovat kriisityö ja

vaikeat elämäntilanteet, kansalaistoiminta, seniori- ja vanhustyö ja monikulttuurinen työ. Jyvälän hanketyö tukee ja täydentää toimialakokonaisuuksia. (Jyvälän Setlementti ry 2014)



Kuva 1: Jyvän Setlementti ry:n organisaatiokaavio. Oiva ja Ilona -hanke sijoittuu kaavioon kehittämistoiminnan alle. (Jyvälän Setlementti ry 2015)

2.2 Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke

Oiva ja Ilona -hanke on 4-vuotinen sukupuolisensitiivisen nuorisotoiminnan kehittämishanke, jossa vallitsevina työotteina ovat sukupuolisensitiivisyys ja kulttuurisensitiivisyys. Hankkeen tarkoituksena on vahvistaa nuorten elämäntilanteita ja osallisuutta pienryhmätoiminnan sekä yksilötyön avulla. Toiminta saa vaikutteita Poikien ja Tyttöjen talo konsepteilta. Hanke järjestää matalakynnyksistä vapaa-ajan toimintaa 13- 29 -vuotiaille nuorille. Rahoitus on haettu ja saatu Raha-automaattiyhdistykseltä (RAY). Fyysisesti hanke toimii Jyväskylässä Kansalaistoiminnan keskus Matarassa, jossa olevat tilat tarjoaa Jyväskylän kaupunki.

Oiva ja Ilona -hanke painottaa resurssinsa laadukkaaseen viikoittaiseen pienryhmätoimintaan, mutta myös toimintaa isommille ryhmille järjestetään. Lisäksi hankkeessa tehdään tarvittaessa yksilötyötä, niiden nuorten kanssa, jotka sitä tarvitsevat. (Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke 2015)

Hankkeen rahoitus on alkuun myönnetty 4-vuodeksi. Tämä vuosi (2015) on hankkeen viimeinen vuosi, ennen mahdollisen jatkuvan rahoituksen saamista. RAY:n avustuksen lisäksi hanke on hakenut pieniä avustuksia esim. Opetus- ja kulttuuriministeriöltä ja CIMO:lta.

Hankkeen toiminta on yhtenäistä, mutta se on kuitenkin jaettu selkeästi kahtia, lukuun ottamatta sekaryhmiä. Poika- ja miestyötä hankkeessa kutsutaan Oiva-toiminnaksi ja tyttö- ja naistyötä Ilona-toiminnaksi. Hanke kehittää sukupuolisensitiivisen erityisnuorisotyön työmuotoja ja menetelmiä, lisää paikallista, kansallista ja kansainvälistä tietämystä sukupuolen ymmärtämisen merkityksestä ja tuottaa materiaalia ammattilaisille ja kaikille sukupuolisensitiivisyydestä kiinnostuneille. Hanketta pidetään sukupuolisensitiivisen nuorisotyön alueellisena pioneerinä ja laadukkaan toiminnan tuottajana. (Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke 2015.)

2.2.1 Raha-automaatti yhdistys (RAY) rahoittajana

Hankkeen kehittämistyöhön myönnetty nelivuotinen rahoitus oli RAY:n projektiavustus, joita myönnetään uusien toimintamallien tai prosessien luomiseen tähtääviin kehittämisprojekteihin ja käynnistämishankkeisiin. Avustusta voi hakea kaikki yhdistysrekisteriin rekisteröidyt yhdistykset ja säätiöt, jotka toimivat terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistämiseksi. Avustusta ei myönnetä valtion virastolle, kunnalle, seurakunnalle tai yksityishenkilölle. Myöskään osakeyhtiöt, osuuskunnat tai sosiaaliset yritykset eivät yleisesti ole avustuskelpoisia. Raha-automaattiyhdistyksen toimintaa määrittää mm. Eduskunnan määrittämä Raha-automaattiavustuksista annettu laki ja arpajaislaki. Arpajaislaissa määritetään, että RAY:n avustukset jaetaan suhteessa liikevoittoon terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistämiseen. RAY voi kuitenkin tehdä ehdotuksen rahapeli-toiminnan tuotoista jaettavien avustuksien käytöstä. (RAY 2016)

RAY:n vuosien 2012- 2015 avustus strategiassa on linjattu kolme strategista päälinja jotka ovat terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin vahvistaminen, terveyttä ja sosiaalista hyvinvointia uhkaavien ongelmien ehkäiseminen ja ongelmia kohdanneiden auttaminen ja tukeminen. (RAY 2011)

2.3 Setlementtiliiton MeKaikki! -hanke

MeKaikki! -hanke on Setlementtiliiton kolmivuotinen sukupuolisensitiivisen nuorisotyön kehittämishanke, jonka tavoitteena on kehittää ja vahvistaa Setlementti kentällä monipuolisesti toteutettavaa sukupuolisensitiivistä nuorisotyötä. Hanke jatkaa vuonna 2013 päättyneen Tyttötyön verkosto -hankkeen pohjalta. Nimi ”MeKaikki!” valittiin marraskuussa 2014 hankkeen avausseminaarissa. Tarkoituksena on levittää sukupuolisensitiivistä näkökulmaa setlementtikentälle ja sen ulkopuolelle. (Setlementtiliitto 2016)

Pääpaino hankkeella on nuorisotyön kehittämisessä. Tavoitteena kuitenkin on luoda moniääninen ja monipuolinen sukupuolisensitiivisen työnverkosto, joka jää elämään hankkeen päätyttyä. Hanke työstää konkreettisesti mm. poika- ja miestyön verkkosivua, jonka tarkoituksena on tarjota tietoa ja materiaalia sukupuolisensitiivisestä poika- ja miestyöstä siitä kiinnostuneille. Sisällöt verkkosivulla perustuvat setlementtiliikkeen ammattilasten, kuten Oiva ja Ilona - hankkeen havaintoihin tekemästään työstä. Opinnäytteeni tuotoksena työstetyt menetelmäkuvaukset ja artikkelit liitetään osaksi verkkosivua. (Mt.)

3 LÄHTÖKOHDAT

Opinnäytetyöni lähtökohtana on sosiaalisen vahvistamisen keinojen soveltaminen osana sukupuolisensitiivistä poika- ja miestyötä. Tarkastelen sosiaalista vahvistamista erityisesti pelaamisen, tunnetaitojen, kehontuntemuksen ja nuorisotyön menetelmällisyyden näkökulmasta. Seuraavaksi avaan lyhyesti sosiaalisen vahvistamisen käsitettä ja kerron lyhyesti nuorisotyön menetelmällisyydestä.

Opinnäytetyöni tarkoituksen ymmärtämisen kannalta on erityisen tärkeä sisäistää sosiaalisen vahvistamisen käsitettä sekä tiedostaa mitä on nuorisotyön menetelmällisyys ja kuinka sitä sovelletaan sosiaalisessa vahvistamisessa.

3.1 Sosiaalinen vahvistaminen

Opinnäytteessä kehitetyt menetelmät toteuttavat sosiaalista vahvistamista eri keinoin. Kehitetyssä pienryhmätyöskentelyssä käsiteltiin sosiaalisen vahvistamisen menetelmillä pelaamista, tunnetaitoja ja kehontuntemusta. Seuraavaksi avaan lyhyesti sosiaalista vahvistamista käsitteenä.

Linnonsuon (2004, 6) mukaan sosiaalinen vahvistaminen on osa-alue sosiaalisen nuorisotyön muodosta, jossa pyritään auttamaan nuorta tulemaan oman elämänsä subjektiksi ja täysivaltaiseksi yhteiskunnan jäseneksi. Kohteena tässä nuorisotyön muodossa on erityisesti avun tarpeessa olevat nuoret. Sosiaalisen vahvistamisen käsite on syntynyt sivuuttamaan aiemmin käytettyä käsitettä; syrjäytymistä ja sen ehkäisyä. Sosiaalinen vahvistaminen käsitteenä näyttäytyy enemmän myönteisenä ajattelu tapana eikä leimana nuoren otsassa.

Sosiaalista vahvistamista käsitteenä on haastava avata, koska se on niin laaja ja kattava. Käsitteenä sosiaalista vahvistamista käytetään useissa eri ammatti- ja toimialojen linjauksissa ja kasvatuksellisissa strategioissa, ohjelmissa ja opetussuunnitelmien sisällöissä. (Mehtonen 2011.) Lundbomin ja Herrasen (2011) mukaan sosiaalisen vahvistamisen käsitettä on tarpeetonta avata yksiselitteisesti. Teoksessa he myös siteeraavat Nuorisolain 2. pykälän kolmatta momenttia, jossa käsitettä avataan seuraavasti: ”nuorille suunnattuja toimenpiteitä elämäntaitojen parantamiseksi ja syrjäytymisen ehkäisemiseksi”. Nuorisolain määritelmän mukaisesti sosiaalinen vahvistaminen on kokonaisvaltaista yksilön tukemista. Tästä näkökulmasta sosiaalisen vahvistamisen keinoja on yhtä monta kuin ihmisiäkin. Keinoina voikin olla esim. peliharrastuksen mahdollistaminen sellaiselle nuorelle, jolla ei siihen mahdollisuutta muuten olisi tai vaikkapa tunnetaitoja ja vuorovaikutustaitoja kehittävän toiminnan järjestäminen nuorisotaloilla. (Nuorisolaki 2006.)

Tilaajan lausunnon mukaan toiminnan kohderyhmällä on vaikeaa kiinnittyä opintoihin, työelämään ja muihin kaupungin tarjoamiin julkisiin palveluihin tai harrasteisiin, jonka vuoksi kehitystyöllä etsittiin vastausta kysymyksille: ”millaista on mielekästä toiminta nuorille miehille, joilla on heikot sosiaaliset taidot ja/tai haastava elämäntilanne? Miten turvallisessa ympäristössä ja millä menetelmillä taitoja voidaan edistää?”. Kysymyksen taustalla oli selkeä tavoite nuorten miesten sosiaaliselle vahvistumiselle. Lähtökohtaisesti toimintaa kehittäessä ajateltiin sosiaalisen vahvistumisen toteutumista mielekkään vapaa-ajan toiminnan, vertaisuuden ja turvallisen ympäristön kautta, siten että kohderyhmä ei kokisi toimintaan osallistumista leimaavana. (Hartikainen 2016.) Uuden innovatiivisen toiminnan kautta pyritään aktivoimaan yksilön omia voimavaroja, itsekasvatuksen ja osallisuuden edellytyksiä (Hoikkala & Sell 2008, 92). Vastukseksi tarpeeseen kehitettyjen menetelmien toimintamuotona oli pienryhmätoiminta nuorille miehille. Menetelmien kehittämisen syynä oli erityisesti tavoittaa nuoria tilaajan toimintaan, heitä kiinnostavien teemojen kautta. Ilman nuorten osallistumista sosiaalisen vahvistamisen toteutuminen ei onnistuisi. Horellin, Haikkolan ja Sotkasiiran mukaan (2008, 217) osallistuminen toimintaan lisää osallisuuden tunnetta ja voi parhaimmillaan tarjota nuorelle mahdollisuuksia sekä yhteiskunnalliseen kiinnittymiseen, uudenlaiseen poliittisen toimijuuden löytämiseen, että itsetunnon kohentumiseen.

”Osallisuus on kuulumista ja kiinnittymistä yhteisöön, mukana olemista yhteisön elämässä ja toiminnassa. Se on vahvasti kokemuksellista eli tunne jäsenyydestä, kuulumisesta yhteisöön, on osallisuuden perustana. Osallisuus ankkuroituu ihmisen identiteettiin.” (Nivala & Ryyänen 2013, 20)

3.2 Nuorisotyön menetelmällisyys

Tapoja tehdä nuorisotyötä on yhtä monta kuin on työntekijöitäkin, mutta kuitenkin menetelmällisyys yhdistää nuorisotyön toimijoita. Nuorisotyön menetelmällisyyttä määrittää työmuodosta rakentuvat tavoitteet, joihin pääseminen vaatii useiden työkalujen hyödyntämistä. Työmenetelmät ovat toistettavia ja suunnitelmallisia tapoja tehdä nuorisotyötä. Menetelmällisyydellä toteutetaan nuorisotyön montaa tehtävää ja kurkotetaan kohti tavoitteita. Ne ovat toimintatapoja joilla pyritään nuorisotyön ja yksityiselle työmuodolle asetettujen tavoitteiden toteutumiseen. Oiva ja Ilona -

hankkeen työmuotona on kohdennettu toiminta, jonka menetelminä ovat mm. useat pienryhmätoimintamuodot kuten opinnäytteen myötä kehittyneet ryhmät. Menetelmällisyys toimii tavoitteisiin pääsyn keinona. Teoksessa ”Miksi nuorisotyötä tehdään” Kinnunen, Djupsund ja Kiilakoski (2015) kuvaavat hienosti menetelmällisyyden kokonaisuutta. Seuraavassa taulukossa nähdään miten eri tavoitteet määrittävät toimintamuotoja ja menetelmiä. Vertailu kohteena taulukossa käytetään maanviljelijän ammattia.

AMMATTI	TYÖMUOTO	MENETELMÄ	TYÖKALU
Maanviljelijä	Karjatila	Maidontuotanto	Lypsykone, traktori
Nuoriso-ohjaaja	Kohdennettu nuorisotyö	Pienryhmätoiminta	Ryhmäytymisharjoite, tavoitteellinen keskustelu

Taulukko 1. Työmuodot, työmenetelmät ja työkalut (Kiilakoski; Kinnunen & Djupsund 2015, 84.)

Oiva ja Ilona -hankkeen keskeisimmät työmuodot ovat kohdennettu ryhmätoiminta ja yksilötyö, joita toteutetaan hankkeen omien resurssien puitteissa sekä moniammatillisen yhteistyön kautta. Menetelminä hankkeessa käytetään avointa ryhmätoimintaa, pienryhmätoimintaa, koulutusyhteistyö ja järjestöyhteistyö. Työkalut kuten ryhmäyttämisen tai tunnetaitoharjoitteet määräytyvät aina työmuodon tavoitteiden mukaan esim. Tunne ja Keho-ryhmässä, jonka tavoitteena oli osallistaa nuoria, kehittää heidän tunneilmaisutaitoja ja oman kehon tuntemusta, voitiin työkaluna käyttää minäkuva-harjoitetta. Kohdennetussa nuoristytössä tavoitteena on nuoren yksilöllisen kasvun ja sosiaalisten suhteiden tukeminen, nuoren yhteiskuntakiinnittyneisyyden tukeminen sekä kehittää nuoren itsetuntoa ja itsetuntemusta. (Kiilakoski; Kinnunen & Djupsund 2015, 103)

”nuorisotyön tavoitteiksi mielletään tukea nuorten kasvua ja tilannetta yksilönä, joka on osa laajempaa sosiaalista verkostoa, sekä auttaa häntä kiinnittymään lähiympäristöönsä.” (Kiilakoski; Kinnunen & Djupsund 2015, 61)

Työmuoto on aina suorassa vaikutuksessa käytettäviin menetelmiin eikä yhdellä menetelmällä pystytä saavuttamaan työmuodon laaja-alaisia tavoitteita. Työmuoto

asettaa tavoitteita joihin pääsyä toteutetaan menetelmän avulla. Menetelmän tukena on työkalut. Vaikka työmuotona olisi kohdennettu nuorisotyö, ei avoin ryhmätoiminta ole pois suljettua. Avoin ryhmätoiminta vain täytyy suunnata kohderyhmän mukaisesti. Opinnäytetyöni kehittämistyössä tuotan pienryhmämuotoisia työmuotoja poika- ja miestyöhön osaksi siinä tehtävää sosiaalista vahvistamista. Pienryhmätoiminnassa tavoiteltiin nuorten sosiaalisten taitojen ja osallisuuden kehittymistä toiminnallisten harjoitteiden ja turvallisen ympäristön kautta. Nuorisotyön kasvatustavoitteisiin kytkeytyvät menetelmät toteutuvat monisyisen ja herkän vuorovaikutuksen yhteydessä. Vuorovaikutuksen kautta nuoriin pyritään rakentamaan luottava, välittävä ja tasa-arvoinen suhde ja ympäristö, jonka avulla nuori voi tunnistaa omia tarpeitaan. (Hoikkala & Sell 2008, 32)

”Monesti, kun nuoren kanssa on muutaman kerran jutellut, alkaa keskustelujen lomassa tulla tosi henkilökohtaisiakin juttuja, esimerkiksi perheestä tai kavereista tai päihteiden käytöstä.” (Kiilakoski; Kinnunen & Djupsund 2015, 61)

”...suhde nuoreen voi alkaa henkilökohtaisena tukemisena, mutta aikaa myöten laajeta kokonaisvaltaisemmaksi ja mukaan voi tulla nuoren suhteen tukeminen toisiin nuoriin sekä luotettaviin aikuisiin.” (Kiilakoski; Kinnunen & Djupsund 2015, 61)

4 POIKA- JA MIESTYÖ

Seuraavissa kappaleissa avaan keskeisessä roolissa olevaa Oiva ja Ilona -hankkeessa tehtävän poika- ja miestyön perustana toimivaa Poikien Talo -konseptia, sukupuolisensitiivisyyden käsitettä ja kehitettyjen menetelmien teemoja. Tällä luvulla pyrin tuomaan esille perustelua poika- ja miestyön toteuttamiselle.

Sukupuolisensitiivinen työ ja erityisesti poika- ja miestyö on hyvin perusteltua ja tarpeellista tämän hetkisen yhteiskunnallisen dialogin huomioon ottaen. Mönkkönen (2007, 50) toteaa kasvatusalalla vallitsevasta puhetavasta, jossa nuoren marginaalista asemaa normitetaan ja tätä kautta heidät jaetaan omiin lokeroihinsa,

kuten erityisnuoriin ja syrjäytyneisiin. Tällainen yhteiskunnassa valitseva vuorovaikutusmalli vaikuttaa nuoren omaan käyttäytymiseen ja ohjaa heitä kohtaamattomuuden kulttuuriin (Seppilä 2014, 17.). Seppilän tekemän tutkimuksen mukaan kohtaamattomuuden kulttuuri on poikia marginaaliin ajava diskurssi. Usein pojista puhuessa voikin kuulla sanonnan ”pojat ovat poikia” kun jotain sopimatonta tai väärää on tehty. Poikiin asetetut odotukset ja stereotypiat toimivat ikään kuin pakkopaitana, jonka kanssa pojat kasvavat ahtaaseen sosiaaliseen laatikoon, jossa ei ole riittävästi tilaa tunteiden ilmaisemiselle. (Cacciatore & Koiso-Kanttila 2008, 25). Näitä odotuksia ja normeja Seppilä (2014, 18) tiivistää käsitteeseen poikakoodi, jonka rakentumista voi selittää sosiokonstruktiivisesti.

Poika- ja miestyössä keskitytään paljon omien lähtökohtien, arvojen ja normien reflektointiin. Työssä sukupuolinorminen ja –stereotyyppien kriittinen tarkastelu ja itsetuntemus ovat tärkeässä roolissa. Seppilä (2014, 15) toteaa, että henkilökohtainen kasvu ja sukupuolen yhteiskunnallisen merkityksen kokonaisvaltainen pohdinta on nidottava yhteen sukupuolisensitiivisen työtteen käytön kanssa.

Yksi hyvin keskeisistä poika- ja miestyön teemoista on osallisuus. Panu Räsänen (2015) kertoo artikkelissaan ”Näkökulmia osallisuudesta”, että monen ulkomaisen nuorisotyöntekijän silmin Suomessa eletään nuorisotyön utopiassa. Osallisuuden näkökulmasta Suomessa meneekin suhteellisen hyvin. Nuorten kuuleminen ulottuu Suomessa laajalti varhaiskasvatuksesta ammatilliseen koulutukseen ja kunnalliseen päätöksen tekoon, mutta silti Räsänen (2015) painottaa Terveiden ja hyvinvointilaitoksen teettämän kouluterveyskyselyn tuloksista ilmi tullutta tietoa siitä, että jopa joka kymmenes poika on tai kokee olevansa ilman läheistä ystävää (Kouluterveyskysely 2015). Artikkelissaan Räsänen spekuloi tuloerojen kasvun seurauksena syntyneen heikkotuloisten luokan ongelmien korostumista. Väitettä todentaa tanskalainen tutkimus, jossa on todettu, että heikommassa asemassa sosioekonomisesti olevien perheiden lapsille diagnosoidaan herkemmin keskittymis- ja käytöshäiriöitä, vaikka ongelma olisikin perheiden jaksamisessa auttaa lasta koulutyössä. Poika- ja miestyössä ja etenkin Oiva ja Ilona -hankkeen tekemässä työssä ollaankin pyritty tavoittamaan ja osallistamaan niitä nuoria, jotka eivät halua sitoutua kouluun, eivät harrasta aktiivisesti liikuntaa, eivät uskalla mennä kiusaamisen pelossa nuorisotiloille tai joiden perheissä on sisäisiä ongelmia. Oiva ja

Ilona -hankkeen Oiva-toiminnassa tehtyjen havaintojen pohjalta voidaan todeta, että nuoret aikuiset tarvitsevat erityistä tukea. Usein nämä nuoret aikuiset ovat jääneet huomiotta tai tulleet kiusatuksi, jonka seurauksena lapsuuden ja nuoruuden käsittely alkaa vasta aikuistumisen kynnyksellä. Räsänen (2015) toteaa, mikäli nämä nuoret eivät saa laadukasta tukea, nuoret usein kärsivät talous-, päihde-, mielenterveys- ja peliongelmissa. Muodostunut huono-osaisuus voi pahimmillaan kasaantua. Ongelmat ihmissuhteiden alueella saattavat aiheuttaa ongelmia myös muillakin elämänalueilla. (Hämäläinen 1999, 15)

4.1 Sukupuolisensitiivisyys

Sukupuolisensitiivisyys eli sukupuoliherkkyys on sukupuolen tuomien ominaisuuksien ja erityispiirteiden tunnistamista ja tiedostamista, miten ne vaikuttavat ihmisen elämään ja ratkaisuihin. Se ei ole pelkästään ihmisen itsensä fyysisten ominaisuuksien ymmärtämistä, vaan myös sen ymmärtämistä mitä odotuksia yhteiskunta kohdistaa miehiin tai naisiin. Sukupuolisensitiivisyys ei kuitenkaan tarkoita samaa kuin sukupuolineutraalius (Hoikkala & Sell 2008, 521- 522.) Sukupuolisensitiivisyydellä voidaan myös tarkoittaa sukupuolinäkökulman huomioon ottamista kaikilla yhteiskunnan tasoilla ja toiminnoissa (Anttonen 2007, 11). Tähän sisältyy myös media ja virtuaalisuus kuten digitaaliset pelit ja sosiaalinen media. Elämme kulttuurissa, jossa virtuaalisuus on yhä enemmän lasten ja nuorten arkea, jolloin erilaiset rajat hämärtyvät: lapsuus ja aikuisuus, yksityinen ja julkinen, tosi ja fiktio läpäisevät toisensa. (Näre 2008, 541.) Sukupuolisensitiivisyydessä keskitytään erilaisuuden tunnistamiseen asettamatta eroja arvojärjestykseen. Anttonen (2007, 11) mukaan sukupuolisensitiivisyyttä pidetäänkin tasa-arvon toteutumisen edellytyksenä.

Aaltosen (2012, 25) mukaan opettajantyön yksi keskeisistä tehtävistä on oppilaiden vapauden tukemine. Mielestäni tämä on tärkeää rinnastaa myös nuorisotyöhön. Kasvattajan on tuettava nuoren persoonallisuuden kehittymistä sekä minäkuva ja itsetunnon vahvistumista ja kohdata jokainen nuori ainutlaatuisena yksilönä. Omaksi yksilöksi kasvamiseen kuitenkin vaikuttaa myös sukupuolen ymmärtäminen ja sosiaaliset merkitykset. Aaltosen mukaan sukupuolisensitiivisyys on sukupuolen tiedostamista ja sen merkityksen tunnustamista. Sukupuoleen liitettäviä odotuksia,

malleja, rajoituksia ja arvoituksia ei vahvisteta vaan puretaan ja tarkastellaan toiminnan kautta. Sukupuoli on keskeisimpiä sosiaalisia instituutioita, johon ihminen liittyy lapsesta asti. Edellä mainitut odotukset, mallit ja rakenteet vaikuttavat lapsen ja nuoren kasvuun, kehitykseen ja oppimiseen. Sukupuolisensitiivinen työ on ikään kuin vastapuhetta malleille ja normeille, joita yhteiskunnassa koko ajan tuotetaan. Esimerkkejä malleista ovat mm. Tyttöjen ja poikien lelut ja värit, sukupuolittuneet työmarkkinat eli naisten ja miesten työt sekä vanhemmuuden vastuun epätasainen jakautuminen, joka näkyy mm. Isien heikompana asemana huoltajuuskiistassa. (Setlementtiliitto 2016)

Kulttuurin osa-alueena myös pelikulttuuri kehittyy ja tuo uusia haasteita. Oiva ja Ilona -hankkeessa toteutetussa pelilähtöisessä nuorisotyössä keskitytäänkin paljon pelaamiseen ja pelikulttuuriin liittyvään sukupuolen eriarvoistamiseen ja sen tunnistamiseen. Sihvonon (2014, 20) kuvailee pelejä kulttuuriseksi alueeksi, joka koskettaa ennen muuta miehiä intressejä, jolloin sukupuolisensitiivisen työn tärkeys korostuu.

Omaan sukupuoleen identifioituminen on tärkeä osa tervettä kasvua. Sukupuolisensitiivisellä työotteella voidaan parhaimmillaan saada nuori tajuamaan yhteys toiseen sukupuoleen siten, että oman sukupuolen erityispiirteet ovat vahvuus, eivät vaiettava asia. Tärkeää on myös se, että nuori ymmärtää, että ei ole yhtä ”oikeaa” tapaa olla mies tai nainen. Sukupuolisensitiivisessä työssä korostetaan naisena ja miehenä olemisen kipukohtia sekä voimaantumisen tapojen sukupuolisidonnaisuutta, sillä naiseksi ja mieheksi kasvaminen ovat hyvin erilaisia prosesseja. Sukupuolisensitiivisessä työssä ei korosteta sukupuolten vastakkainasettelua. (Eischer & Tuppurainen 2011, 15).

Sukupuolisensitiivinen työ on mielletty ennen tyttöjen ja naisten kanssa tehtäväksi työksi, mutta 2010 vuodesta eteenpäin työote on laajentunut myös poika- ja miestyön puolelle. Tämä johtuu kriittisen mies- ja poikatutkimuksen profiilin noususta suomessa ja kansainvälisesti. Vakiintuneimpana pidetty toimintamuoto on Tampereella sijaitseva, maahanmuuttajille suunnattu Kölvi. Lisäksi poika- ja miestyötä tehdään Oiva ja Ilona -hankkeen lisäksi, Helsingissä ja Oulussa toimivissa Poikien Taloissa ja Oulun Ystävyystalossa, Joensuun Poikien Tuvassa, Kemissä Isosisko ja isovelji -hankkeessa ja Saunalahden tukiasuntoyhteisössä Espoossa,

SOPU-hankkeessa Helsingissä, Miesten kansalaistalo Mattilassa Tampereella ja verkossa toimivassa e-Talossa. Poika- ja miestyötä Suomessa kehitetään mm. verkostoyhteistyön kautta. (Setlementtiliitto 2016)

4.2 Poikien Talo -konsepti

Puhuesssa sukupuolisesitiivisistä nuorisotyöstä on tärkeää mainita Poikien Talo -konsepti, jota pidetään poika- ja miestyön isänä. Oiva ja Ilona -hankkeessa toteutettava poika- ja miestyö pohjautuu samaan ajatukseen kuin Poikien Talo -konsepti, mutta ei kuitenkaan ole toteutukseltaan täysin samanlaista. Konsepti sai alkunsa vuosina 2011- 2014 toimineen Poikien Talo -hankkeen kehitystyöstä ja se pohjautuu hankkeen aikana tehtyihin havaintoihin ja hyviksi koettuihin käytäntöihin. Hanke toteutettiin kumppanuushankkeena yhteistyössä Kalliolan Nuoret ry:n, Helsingin kaupungin sosiaali- ja terveystaloston, nuorisosaatikeskuksen sekä Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksen kanssa. Hankkeen aikana perustettiin fyysinen Poikien Talo ja luotiin Poikien Talo -toimintamalli, jonka hyviä käytäntöjä hyödynnetään myös esimerkiksi Oiva ja Ilona -hankkeen poika- ja miestyössä. Tavoitteena hankkeella oli luoda uudenlainen, suoraan pojille ja nuorille miehille suunnattu toimintamalli, jossa otetaan yksilöllisesti ja kokonaisvaltaisesti huomioon poikien kasvun ja kehityksen tarpeet. Hanketta rahoitti Raha-automaattiyhdistys. Hankkeen päätyttyä Poikien Talo haki jatkorahoitusta Raha-automaattiyhdistykseltä toiminnan vakiinnuttamiseksi. Rahoitus myönnettiin, jonka ansiosta toiminta jatkuu. Fyysisesti Poikien Talo sijaitsee Helsingissä, Vallilassa. (Poikien Talo 2014; Poikien Talo 2016)

4.3 Pelilähtöisyys

Tässä alaluvussa käsittelen Oiva-toiminnassa kehittyneen pelilähtöisyyden näkökulmaa ja pelaamiseen liittyviä asenteita ja oletuksia. Tämä luku toimii perusteluna ja pohjana edellä tulevalle Pelilähtöiselle ryhmätoiminnalle.

Pelaaminen ja pelikulttuuri muuttuvat huimaa vauhtia tieteen ja teknologian kehityksen myötä. Teknologian kehittyessä pelimaailma saa koko ajan enemmän ja enemmän mahdollisuuksia kokonaisvaltaisempaan pelaamisen muutokseen ja tätä

myöten myös pelaajat lisääntyvät. Joensuun (2014, 49) mukaan erilaista pelaamista on jo pitkään hyödynnetty nuorisotyössä esim. nuorisotaloilla on pelattu biljardia, pingistä, kortti- ja lautapelejä. Puhuesssa pelaamisesta toimintana voitaisiin digitaalinen pelaaminen nähdä jatkumona aiemmin käytetyn perinteisen pelaamisen rinnalla. Vaikka pelaamisen kehittyminen mahdollistaisikin nuorisotyön uutta innovaatiota, ajatellaan sen hyödyntämistä saman vanhan toistamisena uudessa ympäristössä, verkossa. Peliala on kehittynyt Suomessa merkittäväksi kansantaloudellisella mittakaavallakin, kun otetaan huomioon pelialan yritysten maksamat yritysverot. Pelaaminen on aina ollut ihmisten aktiivista osallistumista ja nyt se on kehittynyt valtavirran tavaksi saada uusi elämyksiä (Krokfors; Kangas & Kopisto 2014, 128). Pelaamisen ja pelien kehittyessä myös kasvatuksen täytyy kehittyä ja nähdä pelaaminen ja peliala sen sijaan tärkeänä työllistäjänä ja ventialana kuin pelkästään ”nörttien puuhana”. (Lappalainen 2015, 7)

Pelilähtöisessä ajattelussa tarkastellaan yhteiskunnan muutoksia, pelaamisen yleistymistä ja teknologian kehittymistä positiivisen linssin läpi. Mikko Meriläinen (2015) mainitsee blogissaan, että usein pelaaminen nähdään elämästä erillisenä, vaarallisena asiana. Seuraavalla lainauksella, joka on myös Meriläisen blogissa, pyrin kuvastamaan usein havaittavissa olevaa lapsen ja nuoren pelaamisen häpeämistä ja sen tärkeyden vähättelyä.

”Valtaosa tuntemistani koululaisten vanhemmista on tuskastunut pelaamisen ympärille kietoutuneeseen maailmaan. En tiedä yhtään isää tai äitiä, jolle lapsen pelivimma olisi ylpeydenaihe, päinvastoin. Moni häpeää myöntää, kuinka paljon jälkikasvu oikeasti pelaa. Jämäkätkin kasvattajat tuntuvat olevan ulalla tämän asian kanssa.” (Grönqvist 2015.)

Tässä ja seuraavassa kappaleessa pyrin tuomaan esille pelaamisen vaikutuksia, syitä ja seurauksia erilaisten esimerkkitapauksien pohjalta. Hyvänä pelaamisen menestystarinana voidaan mainita Joona ”Natu” Leppäsen peliura. Leppänen teki pelaamisestaan itselleen ammatin vasta 15 vuotta kestäneen pelaajauran jälkeen. Tällä hetkellä Leppänen toimii managerina ja osakkaana ENCE eSportissa, joka on perustanut ensimmäisen Counter-Striken ammattijoukkueen Suomeen. Leppänen on saavuttanut peliurallaan sekä Suomalaista että kansainvälistä suosiota, mutta pelaamisella on ollut hänelle myös suurempi merkitys kuin maine. Leppäsen äiti

menehtyi tämän ollessa vasta 16. Leppäsen huoltajuus siirtyi tämän vanhemmalle veljelle ja sen hetkisellevä tyttöystävälle, joiden mielestä pelaaminen ei johtaisi mihinkään ja nämä pitivätkin pelaamista huonona asiana. Läheiset näkivät pelaamisessa syyn miksi Leppäsellä meni huonosti. Leppänen itse taas koki, että pelaaminen toi hänen elämäänsä merkitystä ja täytti surun aiheuttaman tyhjiön. Jälkikäteen läheisetkin kokivat Leppäsen pelaamisen hyvänä asiana ja olivat sitä mieltä, että mieluummin pelaaminen kuin puistossa istuminen kaljakassin kanssa. Leppänen lopetti uransa vuonna 2015, taskussaan useita turnausvoittoja kuten pelimaailman olympialaisista (World Cyber Games) voitettu pronssimitalli vuodelta 2001. Tällä hetkellä Leppäsellä on omia lapsia, mutta siltikin pelitunteja kertyy 20 viikossa (Tammilehto 2016). Leppäsen tarina on hyvä esimerkki siitä, miten pelaamista usein ajatellaan ongelmallisesta näkökulmasta, vaikka lopulta pelaaminen olisikin voimavara ja positiivinen osa elämää.

Useille lapsille ja nuorille pelaaminen on mukavaa ajanvietettä, mutta kuitenkin pienelle osalle se aiheuttaa ongelmia. Ongelmat johtuvat usein liiallisesta ajan käytöstä pelaamiseen, jonka seurauksena muut elämänalueet jäävät toissijaisiksi. (Luhtala; Silvennoinen & Taskinen 2013, 11) Pelaamiselle on varmasti useita syitä. Pelilähtöisyyden näkökulmasta syytä ei välttämättä edes tarvita eikä pelaamista itsessään ajatella syynä eri ongelmille. Pelaamista tulisi ajatella ennemmin seurauksena. Välillä ”liiallisen” pelaamisen taustalla voi olla kuitenkin vakaviakin syitä. Helsingin Sanomien Nyt-lehden artikkelissa (2016) kerrotaan näyttelijän Robert Kazinskyn haastattelusta, jossa näyttelijä rohkeasti kertoo oman elämänsä haasteista ja siitä, kuinka pelaaminen toi apua ja lohtua. Haastattelussa Kazinsky kertoo, että ihmiset sekoittivat näyttelijän ja roolihahmon, ja reagoivat sen mukaisesti. Kazinsky näytteli Eastenders-sarjassa kovista, jonka vuoksi ihmiset kohtelivat näyttelijää samoin kuin olisivat kohdelleet roolihahmoa. Seurauksena tapahtumista näyttelijä alkoi pelätä ihmisiä. Pelon vuoksi näyttelijä alkoi viettää aikaa kotona tietokoneen äärellä pelaten moninpeliä nimeltä ”World of Warcraft”. Näyttelijän itsensä mukaan hän istui jopa 18 tuntia pelin äärellä, ja lihoi seurauksena 20 kiloa kahden vuoden aikana. Negatiivisten seurausten lisäksi haastattelusta tuli ilmi liuta positiivisia asioita, kuten turvalliset ihmissuhteet pelimaailmassa ja itsetunnon kohentuminen onnistumisten kautta. Näyttelijä kuvailee, että World of Warcraft -peli pelasti hänen elämänsä. Kazinskyn tarina toimii mielestäni hyvänä esimerkkinä siitä,

kuinka pelaaminen voi vaikuttaa positiivisesti, vaikka ruutu-aikaa olisikin jopa pelottavan paljon.

Loimme Oiva ja Ilona -hankkeessa termin ”pelilähtöisyys” jolla tarkoitetaan pelkän pelinuorisotyön ja pelaamisen sijaan kattavampaa orientaatiota ja työtettä. Pelilähtöisyydessä ajatellaan sosiaalipedagogisen aikalaistieteellisen analyysin ideologialla, jossa pyritään tunnistamaan aikaa, jota elämme sekä luomaan uutta ymmärrystä ihmisen kasvuun ja kehitykseen liittyvistä kysymyksistä. (Hoikkala & Sell 2008. 91.). Pelilähtöisyys on sosiaalisen vahvistamisen keino, nuorisotyön menetelmä ja ikään kuin työntekijän henkilökohtainen filosofia. Pelaamista ja pelikulttuuria tulee tarkastella laajasti ja avoimin silmin, tutkien näiden kaikkia osaluokkia, jotta käsitys siitä mitä esimerkiksi paljon pelaava nuori kokee ja elää. Joensuu (2014, 50- 52) mukaan digitaalisen pelaamisen hyödyntämisen voi jakaa kolmeen pääryhmään: tietoihin, taitoihin ja asenteisiin. Tiedolla tarkoitetaan pelien, pelikulttuurin ja teknologian tuntemista ja taidoilla peliteknologian ja pelien käyttöä. Asenne on Joensuun mukaan tärkein pääryhmä. Tarkoituksena ei ole kuitenkaan kasvattajana ymmärtää mitä jokaisessa pelissä tapahtuu, osata pelata jokaista peliä tai tietää jokaista pelien ympärille olevia faniryhmiä. Kyseessä on halu tiedostaa ja hyväksyä. Usein kasvattajan tarve ymmärtää kaikki pelaamisesta ja peleistä, sivuuttaa nuoren tarpeen tulla kuulluksi. Pelilähtöisyydessä tämä negatiivinen tapahtumaketju pyritään kääntämään pääläelle eli annetaan nuorelle ääni, joka mahdollisesti ja lähes varmasti ruokkii myös kasvattajan tiedonjanoa.

Miika Pulkkinen mainitsee teoksessa ”Nuorisotyö pelaa” (2014, 19), että olisi suositeltavaa omata perustaidot niihin peleihin, mitä esim. Nuorisotaloilla pelataan, jotta ohjaajalla olisi mahdollisuus opastaa nuorta peliin. Pystyn samaistumaan Pulkkinen neuvoon, mutta suhtaudun tähän myös kriittisesti. Pelilähtöisessä toiminnassa painotetaan paljon osallistavaan lähestymistapaan. Minun mielestäni pelinuorisotyötä tekevien kasvatusalan ammattilaisten tulisi tarjota nuorille enemmän mahdollisuuksia vertaisohjaajuuteen ja painottaa pelinuorisotyön osallistavaa puolta. Esimerkkinä osallisuuden toteuttamisesta pelinuorisotyössä voisi toimia kehittyissä menetelmissä toteutettu toimintamalli. Nuoria kuunneltiin ja heidän mielipiteitä ja toiveita huomioitiin toimintaa suunnitellessa. Pelilähtöisyydessä nuorisotyön tehtävää osallistajana voidaan toteuttaa esim. peliharrastuksen tukemisena, koulutuksen ja työllistymisen näkökulmaa painottamalla ja nuorten osaamista hyödyntämällä

toiminnassa. (Kiilakoski; Kinnunen & Djupsund 2015, 62) Pelejä ja pelaamista tulisi katsoa enemmän osallistumiseen kannustamisen ja sosiaalisen tekemisen ja tutkimisen alustoina. (Krokfors; Kangas & Kopisto 2014, 128)

Pelilähtöisyys on moniulotteinen orientaatio, ajattelumalli ja työmuoto. Pelaamisesta ja pelien opettelemisesta yhdessä työyhteisön kanssa voi muodostua työhyvinvointia edistävä toimi. Pulkkinen kertoo, että työyhteisön kanssa yhdessä pelaaminen, vaikkapa ruokatauon päätteeksi, on hyvä metodi oppia peleistä. Työyhteisön kanssa pelaaminen toimii myös ryhmäyttävänä menetelmänä. Opittuja taitoja ja tietoa voi helposti hyödyntää nuorten kanssa pelatessa ja keskustellessa. Nuorten kanssa pelaamisen aikana käydyt keskustelut ovat hyvä keino saada kontaktia nuoreen. Pelilähtöisessä toiminnassa pelaaminen on nuoria yhdistävä tekijä ja työkalu, joka toimii ryhmissä hyvänä keskustelun avaajana. Oiva ja Ilona -hankkeen Pelilähtöisessä toiminnassa havaittiin informaalikasvatuksen eli epämuodollisen kasvatuksen vaikutuksia mm. Ryhmäläisten sosiaalisiin taitoihin. Pelaamisen kautta nuoret alkoivat keskustella myös heille vaikeista asioista. Pelinuorisotyön ja pelilähtöisen toiminnan kautta voi tapahtua nonformaaliaoppimista, jonka kautta esim. sosiaaliset taidot kehittyvät. (JAMK, 2016; Lauha 2014, 18-19)

4.4 Tunnetaidot ja kehontuntemus

Tunteiden itsehallinnan on havaittu olevan yhteydessä lasten ja nuorten luotettavaan ja ystävälliseen käyttäytymiseen. Lapsuudessa opitut tunnetaidot vaikuttavat aikuisiän tunne-elämään. (Cacciatore & ym. 2008, 30.) Oiva ja Ilona -hankkeen toiminnan kohderyhmän useimmilla nuorilla on isoja puutteita tunteiden itsehallinnassa ja ilmaisussa sekä sosiaalisissa taidoissa. Oiva -toiminnassa tätä puutetta täytettiin mm kohdennetulla pienryhmätoiminnalla, kuten Tunne ja Keho -ryhmällä. (Aaltonen 2012, 54) Seuraavassa kappaleessa pyrin tuomaan esille Oiva ja Ilona -hankkeen Oiva-toimintaan osallistuneiden nuorten kautta tehtyjen tunnetaitoihin ja kehontuntemukseen liittyviä havaintoja ja puutteita. Havaintoja puran lähdekirjallisuutta hyödyntäen ja siihen vahvasti nojaten.

Poikien tunnetaitojen puutteet ovat suorassa liitoksessa koulukiusaamisen uhrina olemiseen. Tunne ja Keho -ryhmään osallistuneista nuorista alle 22- 26-vuotiaista

miehistä, jokainen oli kokenut kiusaamista jossain vaiheessa omaa opintopolkuaan. Osalla kiusaaminen on ollut niin vakavaa, että koulut ovat jääneet kesken. Tieto nuorten kiusaamisen kokemuksista tuli ilmi nuorten kanssa käydyissä keskusteluissa. Lämsän (2009, 70) mukaan pitkään jatkuneen kiusaamisen myötä kiusatun koulumotivaatio voi heikentyä, joka johtaa erilaisiin käyttäytymisen muutoksiin ja masennukseen sekä pahimmassa tapauksessa elämänilon ja -halun menettämiseen. Nuorien tieto siitä, mikä minulle on hyväksi ja mikä pahaksi, on hämärtynyt jatkuvan pelon ja epämurkavien tunteiden jatkuvan läsnäolon vuoksi. Lämsän mukaan jatkuvan kiusaamisen lisäksi myös yksittäiset tapaukset vaikuttavat negatiivisesti kiusatun minäkuvaan, itsetuntoon, ihmissuhteisiin ja toimintaan vuosien päästä. Kiusaamisen vaikutus on näkynyt vahvasti Oiva-toiminnassa, varsinkin nuorten minäkuvan ymmärtämisessä. Aaltosen (2012, 53) mukaan kyky tiedostaa omia tunteita helpottaa omien rajojen hahmottamista erilaisissa vuorovaikutus tilanteissa. Tekemieni havaintojen pohjalta Oiva-toimintaan osallistuvilla pojilla oli vaikeuksia vuorovaikutustilanteissa, koska niin sanottu ”sosiaalinen tilannetaju” puuttui eikä ulosannissa ollut mitään suodatusta. Oppaassa mainitaan myös, että koskaan ei ole liian myöhäistä aloittaa tunnetaitojen opettelua eikä itseään voi kehittää liikaa.

Tunne ja Keho -ryhmää ohjatessani tein huomioita liittyen ryhmäläisten käsitykseen miehen roolista ja siitä millainen miehen tulee olla. Usealla nuorella puutteet omien tunteiden ilmaisussa, johtuivat yhteiskunnan asettamien sukupuolisroolien silmittömästä seuraamisesta. Miehen täytyy olla mies! Tunteiden ilmaisun puutteet kytkeytyivät paljon yhteiskunnassa vallitseviin sukupuolirooleihin ja stereotypioihin. Yleistykset sukupuoliin liittyen on erityisen tärkeää tuoda esille ja niitä on tärkeää tarkastella kriittisesti. (Aaltonen 2012, 57)

”Tunne- ja draamakasvatusta, jotta lapsena jo oppisi erottamaan hetkelliset tunteenpurkaukset, käsittelemään niitä, puhumaan niistä; sen sijaan, että leimautuu persoonana hankalaksi tai saa jonkin diagnoosin! Hittojako se diagnoosi auttaa, leimaa vaan loppuelämäksi ja pahimmassa tapauksessa sitä lakkaa yrittämästä saatuaan luuserin leiman otsaan. Meidän tehtävä olisi siis myös voimaannuttaa, motivoida ja valaa uskoa nuoren omiin kykyihin. Ja ennen kaikkea kuunnella nuorta, eikä vain tarjota koulutus- tai harjoittelupaikkoja liukuhihnalta.”
(Kiilakoski; Kinnunen & Djupsund 2015, 161.)

5 PROSESSIN KUVAUS

Seuraavissa alaluvussa pyrin tuomaan lukijalle esiin opinnäytetyöni osana kehitettyjen menetelmien vaikutusta edellisessä luvussa esiin tuleviin puutteisiin kuten nuorten miesten elämänhallinta-, sosiaalisissa-, ja tunneilmaisutaidoissa. Lisäksi tuon esille kuinka poika- ja miestyössä keskeisinä olevat teemat sisältyvät luomiini menetelmiin.

Menetelmät kumpuavat hankkeen toiminnassa olevien nuorten taustasta, erityisesti kiusaamisen kohteena olemisen seurauksista. Hankkeen toimintaan osallistuvilla nuorilla oli usein taustaa kiusaamisen kohteena olemisesta, joka tuli esille nuorten ja ohjaajan välisissä keskusteluissa. Kiusaaminen jättää aina jäljen sekä kohteeseen, että kiusaajaan. Kiusaaminen on suuri uhka lapsen ja nuoren kokonaisvaltaiselle hyvinvoinnille ja terveelle kehitymiselle. Kohderyhmään kuuluvat nuoret ovat usein kokeneet yksittäisiä kiusaamiskokemuksia, joiden seurauksena on alkanut pidempi tapahtumaketju, joka on vaikuttanut tämän minäkuvaan, itsetuntoon, ihmissuhteisiin ja toimintaan. Osalle kiusaamisen kohteena oleminen on arkipäivää ja osalle menneisyyttä. Usein pelko ja ahdistus vaikuttavat koulumotivaatioon, jonka vuoksi koulutus on voinut jäädä kesken. Oiva ja Ilona -hankkeen toiminnassa olevilla nuorilla kiusaamisen arvet näkyvät suureksi osaksi sosiaalisten taitojen vähäisyytenä, minäkuvan sumentumisena, koulutuksen ja/tai työn puuttumisena, pelaamisen paljoutena ja erilaisina mielenterveysongelmina. (Lämsä 2009, 70- 71.)

Kuopion ohjaavan pajan projektin vetäjä Kari Hilpinen (2007) kuvastaa mielestäni hyvin Oiva ja Ilona -hankkeen kohderyhmän suurinta osaa termillä ”kadonneet pojat”. Hilpisen mukaan suomalainen todellisuus pitää sisällään lapsiin ja nuoriin kohdistuvaa mielivaltaa ja alistamista. Hänen mukaansa suomalainen hyvinvointi on ajautunut trendien tielle. Seurauksena ammattiryhmät, joiden ideologinen lähtökohta on heikomman auttaminen ja omasta luopuminen saattavat harhautua aidon kohtaamisen sijaan trendikkääseen palveluohjaukseen.

5.1 Ryhmät

5.1.1 Pelilähtöinen -ryhmä

Pelilähtöinen -ryhmä (entinen Peliala tutuksi -ryhmä) on Oiva ja Ilona -hankkeen yhteistyössä Hyvinvointia Huhtasuolle -hankkeen kanssa kehittämä ja toteuttama nuorisotyöllinen ryhmätoimintamuoto. Ryhmä luotiin vastaamaan Oiva ja Ilona -hankkeen toiminnan kautta huomattuun tarpeeseen. Hankkeen viikoittaisen ryhmätoiminnan kautta tuli ilmi tarve toiminnalle, joka olisi tarpeeksi matalakynnyksistä niille nuorille, jotka eivät kykene osallistumaan esimerkiksi kunnallisen nuorisotyön toimintaan tai edes hankkeen muihin kohdennettuihin ryhmiin. Suuri osa kaikista hankkeen poikatyöhön osallistuvista nuorista miehistä olivat paljon pelaavia ja/tai pelaamisesta kiinnostuneita. Pelaamisesta ja pelikulttuurista muodostui äkkiä merkittävä toimintamuoto ja teema poikatyön ryhmiin. Pelilähtöinen -ryhmän perusajatus juontaa juurensa Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalon vuonna 2011 järjestämästä nuorten peliryhmästä, jonka ajatusmalli on hyvin samankaltainen. (Marjeta 2014, 71)

”...poikien peliryhmä -toimintamuoto on suunnattu sosiaalisesti sekä eristäytyneille sekä keskittymis- tai mielenterveyshäiriöistä kärsiville 15-25-vuotiaille nuorille miehille. Poikien peliryhmässä on kyse nuorisotyöllisestä työmuodosta, jossa ryhmänohjaus voidaan toteuttaa moniammatillisesti. Tavoitteena on poikien psykososiaalisen kasvun, kokonaisvaltaisen sukupuoli-identiteetin kehittymisen ja sosiaalisen vahvistumisen tukeminen.” (Marjeta 2014, 71)

Oiva ja Ilona -hankkeen ja Jyväskylän kaupungin Huhtasuolle hyvinvointia -hankkeen moniammatillisen yhteistyön kautta pystyttiin luomaan toiminta, jonka kautta toteutettiin sosiaalista vahvistamista moniammatillisesti kummankin, nuorisotyön ja sosiaalityön näkökulmia huomioiden. Niemelän (2006) mukaan sosiaalityön ja koulutuksen välissä kulkee kuilu, jonka yli ei näe eikä kuule, ja jonka yli ei kurkita. Tarkastellessa tätä argumenttia nuorisotyön silmin voi todeta, että ainakin jonkinlainen kuilu on olemassa. Kuilu ei ole ainoastaan koulutuksen ja sosiaalityön välissä vaan myös sosiaalityötä tekevien organisaatioiden välillä kuten kunnan ja

kolmannen sektorin. Moniammatillista yhteistyötä tehdään, mutta mielestäni se on vielä lasten kengissä. Pelilähtöisen toiminnan aloittamisella pyrittiin myös olemaan alueellinen pilotti kyseiselle yhteistyölle. Lähtökohtaisesti toiminnan kautta pyrittiin saamaan vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

1. Kuinka voidaan tavoittaa ne nuoret, jotka eivät kykene sitoutumaan muihin nuorisotyön ja/tai sosiaalityön tarjoamiin toimintoihin/palveluihin?
2. Millä ja miten voidaan motivoida nuoria sitoutumaan toimintaan?
3. Kuinka hyödyntää nuorten kiinnostusta pelaamiseen/ pelikulttuuriin sosiaalisen vahvistamisen näkökulmasta?
4. Kuinka auttaa nuorta löytämään omia vahvuuksiaan pelaamisen kautta?

Näiden kysymysten innoittamana loimme toiminnan, jolla pystyttäisiin motivoimaan niitä nuoria, jotka eivät ole pystyneet/halunneet aiemmin sitoutua muunlaiseen ryhmätoimintaan ja jotka ovat eri syistä sosiaalisesti eristäytyneitä. Painopisteenä toiminnassa oli erityisesti jokaisen toimintaan osallistuvan pojan psykososiaalisen kasvun tukeminen ja osallistaminen.

Pelilähtöisen ryhmä käyttötarkoitus oli tarjota monipuolista teemaan liittyvää toimintaa 16- 29-vuotiaille nuorille miehille ja tarjota heille turvallinen vertaisympäristö. Ryhmä oli suunnattu paljon pelaaville ja pelaamisesta ja/tai pelikulttuurista kiinnostuneille nuorille. Oiva ja Ilona -hankkeessa toiminta oli kohdennettu erityisesti nuorille, jotka ovat haastavassa elämäntilanteessa. Haastava elämäntilanne tarkoittaa tässä yhteydessä esim. sosiaalityöpiirissä olemista, pitkäaikaistyöttömyyttä, koulukiusattuna olemista, menetyksen kokemista, peliongelmaa, päihdeongelmaa tai neuropsykiatrisen erityispiirteen aiheuttamia haasteita. Paljon pelaamisen kriteereitä ei määritelty määrällisesti vaan jokaisen nuoren tilannetta tarkasteltiin yksilöllisesti. Nuorten kiinnostus pelaamiseen ilmeni jo halusta kuulla toiminnasta lisää ja pelaamisen määrä tuli esille viimeistään jokaiselle kiinnostuneelle nuorelle toteutetussa aloitushaastattelussa.

Toiminnassa keskityttiin toiminnan osallisuuteen ja mielekkyyteen eli toimintaa nuorille nuorten tavalla. Tavoitteena oli tarjota onnistumisen kokemuksia, joukkoon

kuuluvuuden tunnetta, uusia elämyksiä, kehittää ryhmäläisten sosiaalisia taitoja, tukea arjenhallintaa ja tuoda esille pelaamisen työllistävää ja koulutuksellista näkökulmaa. Tavoitteisiin pääsyä mitattiin ryhmä päätyttyä käydyn ryhmässä toteutetun palautekeskustelun, koko hankkeen käyttämän SUUNTIMA-kyselytyökalun ja erillisesti toteutetun haastattelun avulla. SUUNTIMA-kyselytyökalusta kerron tarkemmin alaluvussa, ryhmien arviointi. (Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke 2015)

Toimintamuodossa painottuu ryhmäläisten sosiaalisen vahvistamisen näkökulma. Oiva ja Ilona -hankkeen pelilähtöisen ryhmän nuorilla oli paljon puutteita sosiaalisissa taidoissa ja omassa arjenhallinnassa. Pelilähtöisellä toiminnalla pyrittiin parantamaan mm. näitä osa-alueita. Pelaamisen on huomattu vaikuttavan lapsen ja nuoren kehitykseen myönteisesti. Pelaamisen avulla voi kehittää mm. motorisia, kognitiivisia ja sosiaalisia taitoja. Pelilähtöisessä ryhmässä sosiaalistaitojen kehittämistä tuettiin mm. moninpelaamisella (Luhtala; Silvennoinen & Taskinen 2013, 8). Moninpeleissä, joissa pelaaja on suorassa vuorovaikutuksessa toisten pelaajien kanssa, konkretisoituu pelaamisen sosiaalisuus. Moninpeleissä pelaajan on pystyttävä tekemään yhteistyötä ja kommunikoimaan muiden kanssa, jotta ryhmän tavoitteet toteutuisivat. Moninpelien virtuaalinen ympäristö mahdollistaa ryhmään kuulumisen myös niille nuorille, joille se yleensä on haastavaa. (Harviainen, ym. 2013, 33- 34.)

Osallisuus tässä yhteydessä tarkoittaa nuoren ajatusten ja ideoiden kuuntelemista ja huomioon ottamista, toiminnan yhdessä suunnittelua. Parhaimmillaan nuori uskaltaa tuoda esille omia toiveitaan pelkäämättä niiden lyttäämistä.

5.1.2 Tunne & Keho -ryhmä

Ryhmä on miehille kohdennettu pienryhmä, jonka tarkoituksena on kehittää ryhmäläisten tunnetaitoja ja kehontuntemusta esim. erilaisia toiminnallisia, luovia, taiteellisia ja liikunnallisia menetelmiä hyödyntäen. Pojille ja miehille suunnattu tunnetaitoja ja kehontuntemusta kehittävä ryhmä sai alkunsa hankkeen työntekijöiden kesken käydyn pohdinnan tuloksena. Työyhteisön sisällä käydyn dialogin myötä kävi ilmi, että työntekijöiden havainnot liittyen kohderyhmän

haasteista olivat hyvin yhteneväisiä. Puutteet olivat lähes poikkeuksetta sosiaalisissa taidoissa, tunteiden ilmaisussa ja/tai kehontuntemuksessa. Useilla nuorista ei ollut sosiaalista tilannetajua ja herkkyys toimia vuorovaikutustilanteissa oli olematonta. Osalla oli täysin vääristynyt kuva omasta kehostaan ja siitä, miten ”minun täytyy olla mies?” eikä keinoja omien tunteiden ilmaisulle löytynyt, jolloin usein ne vain pidettiin sisällä. Miten tällaisille nuorille miehille voidaan tarjota mieleistä toimintaa, jossa he voisivat turvallisessa vertaisympäristössä harjoitella näitä taitoja? Kysymyksestä muodostui myöhemmässä vaiheessa opinnäytteeni kehittämiskysymys: Millaista on mielekäs toiminta nuorille miehille, joilla on heikot sosiaaliset taidot ja haastava elämäntilanne? Miten turvallisessa ympäristössä ja millä menetelmällä voidaan edistää taitoja?

”Toiminnan tarkoituksena on luoda turvallinen homogeeninen vertaisympäristö, jossa ryhmäläiset voivat kehittää omia tunneilmaisutaitojaan ja kehontuntemustaan. Ryhmässä nuorille tarjotaan keinoja tunteiden terveeseen ilmaisemiseen ja oman kehon arvostamiseen hyödyntäen toiminnallisia ja taiteellisia menetelmiä.” (liite 4)

5.2 suunnittelu ja toteutus

Toimintamuotojen suunnittelu tapahtui osana työsuhdettani Oiva ja Ilona -hanketta. Pelilähtöisen ryhmän kehittäminen ja toiminnan suunnittelu aloitettiin keväällä 2014 kun yhteistyön aloittaminen Jyväskylän kaupungin Hyvinvointia Huhtasuolle -hankkeen kanssa lyötiin lukkoon. Pelilähtöinen ryhmätoiminta, jota aiemmin kutsuttiin Peliala tutuksi -ryhmäksi, aloitettiin samanlaisella ostopalvelusopimuksella. Ostopalvelusopimuksen päätyttyä syksyyn 2014, päätettiin kuitenkin siirtää toiminta täysin yhteistyömuotoiseksi. Pelilähtöistä toimintaa toteutettiin vuosina 2014 ja 2015.

Syksyllä 2015 suunnittelin Tunne & Keho -ryhmää sosiaalisen vahvistamisen käytäntöjä kehittävänä projektina. Projekti oli osa yhteisöpedagogi opintojani. Ryhmän rakenne muodostui helposti ja paikka Oiva ja Ilona -hankkeen viikkokalenterista löytyi välittömästi. Kysyntä Oiva ja Ilona -hankkeessa kyseiselle toiminnalle oli tuolloisella hetkellä suuri ja tarve kyseiselle toiminnalle tuli esille

hankkeen muun toiminnan kautta tehdyistä havainnoista. Ryhmät toteutettiin keväällä ja syksyllä 2015.

Pelilähtöisen ryhmän kehittäminen aloitettiin Oiva-toiminnan sisällä toteutetun ”aivoriihen” kautta. Yleensä aivoriihessä on noin 6-12 henkilöä, jotka vetäjän johdolla ideoivat uusia lähestymistapoja johonkin ongelmaan. Tässä tapauksessa aivoriihessä ei kuitenkaan ollut kuin 3 henkilöä, minä, Oiva-toiminnan vastuuhjaaja ja yhteistyökumppanina Jyväskylän Kaupungin sosiaaliohjaaja. Ensimmäistä aivoriiheä/ideointityöpajaa ohjasi Oiva-toiminnan vastuuhjaaja. Tässä aivoriihi kokouksessa kirjattiin ylös toiminnan lähestymistavat ja tavoitteet, sekä ensimmäiset ideat ryhmäkertojen sisällöistä. Tavoitteeksi muodostui: Toiminnan järjestämisen taka-ajatuksena on testata nuorisotyön ja sosiaalityön yhteen punoutumista ryhmätoiminnan muodossa. Toiminnan tarkoituksena on järjestää haastavassa elämäntilanteessa oleville nuorille miehille matalankynnyksen osallistavaa toimintaa ja tarjota turvallinen vertaisympäristö. Tavoitteena on myös pystyä tavoittamaan ne nuoret, jotka eivät ole pystyneet olemaan mukana tai sitoutumaan työllistymistoimenpiteisiin, opiskeluun tai muunlaiseen ryhmätoimintaan. Edellä mainittua tavoitetta ja tehtävää tavoitellen aloitin menetelmän työstämisen ja otin kontaktia Oiva ja Ilona -hankkeen yhteistyökumppaneihin ja markkinoin ryhmää sekä julkisesti että hankkeen sisäisesti. Samaan aikaan työstin ryhmäkertojen sisältöjä ja loin suhteita Jyväskylän pelialanyrityksiin ja toimijoihin. (Ojasalo, ym. 2014, 160; Jeskanen 2014; Mt. 2015a)

Ryhmätoiminnassa osallisuus oli isossa roolissa, myös suunnittelun kannalta. Ryhmän alettua, toimintaa suunniteltiin myös nuorten kanssa ja ryhmäkertarunkoa ja sisältöjä muotoiltiin ryhmäläisten näköisiksi. Osallisuus tuli esille jo ryhmäläisille järjestetyssä aloitushaastattelussa. Jokainen nuori haastateltiin ennen ryhmän alkamista, jotta tämän mielenkiinnon kohteet, toiveet ja mahdolliset sairaudet/ominaisuudet voitiin ottaa huomioon suunnittelussa ja toteutuksessa. Haastattelulla pyrittiin lisäksi vähentämään toiminnan alkamiseen liittyvää jännitystä. Haastatteluita ei nauhoitettu tai kirjattu ylös niissä käsiteltävien aiheiden arkaluonteisuuden ja yksityisyydensuojan vuoksi. Suunnittelu toteutetaan aivoriihi -menetelmää ja toivelistatekniikkaa hyödyntäen. Aivoriihi ryhmän ensimmäinen kerta aloitettiin ideointi vaiheella, jossa ryhmäläiset pääsivät tuomaan esille viliimmätkin ehdotuksensa. Ohjaajana minä kirjasin ideat fläppitaululle. Ideointivaiheen jälkeen

siirryimme valintavaiheeseen, jossa arvioimme kriittisesti eri toimintojen onnistumismahdollisuuksia äänestämällä eri toimintoja. Vähiten ääniä saanut toiminta jätettiin pois ryhmäkertasuunnitelmasta. Samaa käytäntöä hyödynnettiin jokaisen pelilähtöisen ryhmän alussa. Toivomuslistatekniikkaa hyödynnettiin ryhmissä siten, että jokainen ryhmäläinen sai halutessaan kirjata omia toiveitaan ylös ryhmätilan seinällä olevaan listaan. Jokaisen toiveita pyrittiin sisällyttämään ohjelmaan vähintään keskustelun tasolla. (Mt., 160, 172- 173.)

Pelilähtöisiä ryhmiä toteutettiin kahden vuoden aikana yhteensä neljä. Keväällä 2014 ryhmäkertoja toteutui 29, syksyllä 2014 10, keväällä 2015 21 ja syksyllä 2015 20. Ryhmä kokoontui yleisesti kaksi kertaa viikossa, mutta poikkeuksena syksyllä 2014 kokoontumisia järjestyi vain kerran viikossa resurssien puutteen vuoksi. Ilmoittautuneita nuoria ryhmissä oli 8-11, mutta aktiivisesti ryhmissä käyneitä vain 4-6. Ryhmäläiset olivat iältään 20-27-vuotiaita. Toimintana ryhmissä oli mm. peliaiheisia harjoitteita kuten pelien ohjelmointia ja streamaus, yhdessä pelaaminen, tutustumiskäynnit/yrityskäynnit pelialan organisaatioihin ja kouluttajiin, tapahtuman järjestäminen, peliteemaiset keskustelut ja työpajat. (Jeskanen 2014; Mt. 2015a)

Tunne & Keho -ryhmä toteutettiin keväällä ja syksyllä 2015. Ryhmäkertoja keväällä toteutettiin 12, johon osallistui 5 nuorta ja syksyllä 11, johon osallistui 5 nuorta. Nuoret olivat iältään 20-27-vuotiaita. Keväällä 2015 ryhmä rakentui kahdesta kokonaisuudesta. 6 kerran tunne-osiosta ja 6 kerran keho-osiosta. Ryhmän toiminta muotoutui paljolti keskustelu muotoiseksi. Teemoina keskusteluissa ja harjoitteissa olivat mm. maskuliinisuus ja feminiinisyys, perhe/perheroolit, parisuhde, aggressio, tunteidenilmaisu pelien kautta ja pelissä sekä fyysinen hyvinvointi ja terveys. Menetelminä käytettiin mm. taiteellista kehonkuva-harjoitetta, mindfulness-harjoitteita, joogaa, galleria-menetelmää, jana-menetelmää ja erilaisia ilmaisua helpottavia tunne-kortteja. Ensimmäisessä, kevään 2015, ryhmässä keskeisenä menetelmänä käytettiin Voimaneidot-menetelmän harjoitteita, jota sovellettiin poikana olemisen kipukohtia käsitteleväksi ja poikien tarpeiden mukaisesti. Seuraava lainaus kiteyttää Voimaneidot-menetelmän tavoitteita ja käyttötarkoitusta. (Jeskanen 2015b)

”Voimaneidot-ryhmätyöskentelyssä tuetaan voimavarakeskeisesti ja ennaltaehkäisevästi tyttöjen oman voiman haltuunottoa. Ryhmä soveltuu kaikenlaisille tytöille. Voimaneidot-ryhmän tavoitteena on tukea tyttöjä

tulemaan omaksi itsekseen, mikä on yksi murrosiän kehityskriisin haastavista tehtävistä. Ryhmä antaa tytöille näkökulmia muun muassa seuraaviin kysymyksiin: Minkälainen minä olen? Mitä eri puolia minussa on? Mitä vahvuuksia minulla on? Miten ilmaisen tahtoani? Miten ilmaisen suuttumustani ja otan vastaan toisen suuttumisen?” (Lankinen 2011, 9)

5.3 Tulokset

Opinnäytetyöni tuotoksena ovat kehitettyjen menetelmien kuvaukset ja näiden teemoihin pureutuvat artikkelit. Tässä kappaleessa esittelen poika. Ja miestyön verkkosivulle tuottamiani sisältöjä ja kehitettyjen menetelmien tuloksia sekä ryhmien vaikuttavuutta. Verkkosivulle tuotetut sisällöt pohjautuvat työntekijöiden, oman työni ja työharjoitteluideni aikana tehtyihin havaintoihin. Lisäksi tuotoksissa käytettiin lähdemateriaalia. Ryhmien vaikuttavuutta perustelen 4 ryhmäläiselle teetetyn kyselyn, omien havaintojen ja tilaajan lausunnon pohjalta.

Miestyönkansioon työstetyt artikkelit ja menetelmäkuvaukset olen työstänyt toimintaa toteuttaessa tehtyjen havaintojen sekä hankkeen työntekijöiltä esille tulleiden huomioiden ja hyväksi koettujen käytäntöjen pohjalta.

5.3.1 Ryhmien vaikutus

Kehitettyjen menetelmien avulla pyrittiin tavoittamaan nuoria miehiä, joilla on heikot sosiaaliset taidot ja haastava elämäntilanne ja pystyä toiminnan kautta edistämään näitä taitoja. Ryhmiä ohjatessa tekemieni havaintojen pohjalta pystyin helposti sanomaan, että edistystä nuorten sosiaalisissa taidoissa ja arjen hallinnassa oli tapahtunut. Kuitenkin haluan tuoda vaikutuksia esille myös teetetyn kyselyn ja tilaajan lausunnon avulla. Valitsin mukaan kyselyyn 4 nuorta, jotka ovat osallistuneet kumpaankin ryhmätoimintamuotoon säännöllisesti ja tunnollisesti. Kyselyn toteutin sähköisesti. Vaikka valitsin kyselyyn 4 nuorta, sain vastauksen vain 3. Kyselyn kysymykset ovat liitteessä 5. Käytän vastaajista nimikkeitä V1, V2 ja V3.

Yhtenä kysymyksenä kehittämistyöllä oli, millaista on mielekäs toiminta nuorille miehille, joilla on heikot sosiaaliset taidot ja haastava elämäntilanne? Pysin saamaan vastausta tähän kyselyn ensimmäisellä kysymyksellä, jossa kysyin, onko toiminta ollut ryhmäläisen mielestä mieleistä ja jos oli niin minkä ansiosta? Kaikki vastanneet kokivat toiminnan olleen mielekästä ja turvallista ja, että ryhmään oli helppo tulla. V1 koki toiminnan mieleiseksi, koska ryhmissä oli ihmisiä, jotka pitivät samoista jutuista kuin hän. Tästä voi päätellä ryhmäläisten vertaisuuden vaikutuksen kokemukseen ryhmän mielekkyydestä. V2 mukaan mielekkyyteen vaikutti taas oma kiinnostus teemoja kohtaan. Uskon, että tähän vastaukseen yhtyisi mahdollisesti myös muut vastanneet ja ryhmäläiset. Ohjaajana en usko, että kukaan ei pelaamisesta kiinnostunut nuori olisi halunnut osallistua toimintaan. V3 vastaa kysymykseen: *”Kyllä, keskustelut olivat kiintoisia ja pelilähtöisessä vierailut eri paikoissa tarjosivat kiinnostavaa tietoa pelialasta.”* Uskon, että koettu turvallisuus ja osallistumisen helppous lisäsivät mielekkyyden kokemusta. Kuitenkin ensimmäisenä mielenkiinnon herättäjänä uskon olleen ryhmien teemat. Ryhmät koettiin mielekkääksi toiminnaksi ja niiden myötä pystyttiin tavoittamaan toivottua kohderyhmää.

Kyselystä kävi ilmi, että vastanneet kokivat ryhmien vaikuttaneen heidän arkirytyimiin. V1 ja V3 kokivat lisäksi, että ryhmät ovat vaikuttaneet heidän sosiaalisiin taitoihin. V3 koki hänen sosiaalisten taitojen ja tätä myötä aloitekyvyn parantuneen. Myös oman kehon tuntemisen koettiin lisääntyneen ryhmien myötä. Ryhmien tavoitteisiin rinnastaessa tulokset todentavat tavoitteisiin pääsyä. Ryhmän hyötyä hänelle itselleen V1 kuvailee vastauksella: ”Juuri sitä ja sosiaalisia kanssakäymisiä ihmisten kanssa.” Vastaus on kysymykseen: Minkälaista hyötyä koit saavasi ryhmästä? Toiminnan kautta pystyttiin vastausten perusteella vaikuttamaan osallistuneiden sosiaalisiin taitoihin ja tätä kautta mahdollisesti vaikuttamaan haastavaan elämäntilanteeseen positiivisesti.

Osallisuuden toteutuminen ryhmissä tulee ilmi kyselyn kysymyksien 7, 8, 9 ja 10 kautta saaduista vastauksista. Kaikki nuoret kokivat, että heillä oli mahdollisuus vaikuttaa ryhmien sisältöihin. Osallisuuden toteutumista pyrittiin edistämään ryhmäläisten kuuntelulla ja heidän mielipiteensä huomioon ottaen. Lisäksi ryhmien toimintana toteutetuissa tapahtumissa nuoret pääsivät olemaan asiantuntijaroolissa ja kevyissä vastuu tehtävissä. V1 mukaan hän ei kokenut ryhmän aikana olevansa missään johtotehtävissä, mutta julkitilaisuuksissa hän osasi olla pitämässä

työpisteestä huolta. V3 vastauksesta voi tulkita, että hänellä on ollut mahdollisuus olla osana ryhmään liittyvissä järjestelyissä. Osallisuuden vaikutus tulee myös ilmi tilaajan lausunnon lainauksista.

”Mielenkiintoista on ollut pelilähtöisen ryhmän kehityskaari. Yksin pelaamisen sijaan nuoret pelaavat yhdessä. Pelaaminen kattaa konsolipelien lisäksi lautapelit ja leikkimielisiä roolipelejä, yhdessä syömistä ja järkevien taukojen pitämistä. Osallistujat pääsevät loistamaan pelitietoudellaan ja toimivat pelaamisen asiantuntijoina. He saavat pärjäämisen ja osaamisen kokemuksia, itsearvostusta ja tätä kautta sosiaalista ja kulttuurillista pääomaa. Oiva ja Ilona toiminta jatkaa myös tulevaisuudessa pelilähtöisiä ryhmiä toimivana välineenä nuorten kohtaamisen.” (Hartikainen 2016)

”Tunne & keho –ryhmä on tarjonnut erityisesti yksinäisille kokemuksia yhteisön jäsenyydestä ja mahdollisuudesta vaikuttaa. Näin ollen sosiaalinen vahvistaminen ja osallisuus ovat olleet perustavoitteita ja arvoja ryhmässä. Tunne ja keho –ryhmästä saatujen palautteiden ja vaikutusten pohjalta Oiva ja Ilona toiminta jatkaa tunnetaitoryhmiä myös tulevaisuudessa.” (Hartikainen 2016)

Osallisuuden toteutuminen toiminnassa näkyi myös merkittävästi kevään 2015 pelilähtöiseen ryhmään osallistuneen nuoren esiintuomassa peliaiheisessa ideassa. Seuraava lainaus on pelilähtöisen ryhmän raportista keväältä 2015. *”Konkreettisena osallistamisen onnistumisen kokemuksena voidaan mainita kun ryhmään osallistunut nuori kirjoitti ryhmän innoittamana toimintasuunnitelman pelikahvilan järjestämiseksi.”* Myös syksyn 2015 pelilähtöisessä ryhmässä koettiin onnistumista osallisuuden näkökulmasta, joka tulee ilmi ryhmästä kirjoitetusta raportista syksyiltä 2015. *”Merkittävänä onnistumisena on nostettava esille yhden ryhmäläisen kehitys pelokkaasta sivustaseuraajasta, motivoituneeksi vertaisohjaajaksi.” (Jeskanen 2015a)*

Tunne & Kehon -ryhmän sosiaalisen vahvistamisen onnistumisen perusteena toimii ryhmän toiminnan kautta saadut tulokset. Toimintaan osallistunut aspergeria sairastava nuori mies oli toiminnan alussa epävarma ja sosiaalisesti hyvin vetäytynyt

ja rajoittunut. Tälle nuorelle kaikenlainen dialogi oli kilpailua, joka ilmeni päälle puhumisena ja omasta menneisyyden ”liian yksityiskohtaisesti” puhumisena. Puheen tuottaminen oli sujuvaa, mutta reagointi sosiaalisissa tilanteissa ei onnistunut, jolloin nuori asetti itsensä usein ”noloon” tilanteeseen. Kuitenkin ryhmässä tehtyjen harjoitteiden, käytyjen keskusteluiden ja turvallisen ilmapiirin myötä nuoren vuorovaikutustaidot kehittyivät parempaan suuntaan. Lisäksi nuori koki saavansa tukea omien vahvuuksiensa tunnistamiseen ja tietoa siitä, että on oikealla alalla/suunnalla. (Jeskanen 2015b) Seuraavassa lainauksessa tulee esille turvallisen ympäristön vaikutus ryhmäläisen sosiaalisten taitojen kehittymiselle.

”Onnistumisena mainittakoon ryhmäläisten avoimuus ja aktiivisuus vaikeissakin keskusteluissa. Yhdellä ryhmäläisistä on diagnosoitu Asberger -oireyhtymä, jonka vuoksi sosiaalinen tilannetaju puuttui täysin. Ryhmän kautta hän on päässyt harjoittelemaan sosiaalisissa tilanteissa olemista siten, että seurauksia tökeryyksistä ei tule. Tämän nuoren avautuminen ja kehitys ryhmän myötä on ollut merkittävää.” (Mt.)

5.3.2 Miestyönkansio

Setlementti- ja nuorisotyön kentällä on ollut aina kysyntää uusille menetelmille ja toimintamuodoille. MeKaikki! -hanke pyrkii tuomaan julki eri hankkeiden ja Setlementtikentän toimijoiden luomia sukupuolisensitiivisen nuorisotyön menetelmiä ja toiminta muotoja kaikille toimijoille eri toimintaympäristöihin. Tyttötyön verkosto -hanke, jonka pohjalta MeKaikki! -hanke jatkaa kehittämistyötään, levitti tyttötyön osaamista laajalti alueellisesti ja kansainvälisesti. Nyt on kuitenkin poikatyön vuoro. Opinnäytteen luomat menetelmät sijoittuvat osaksi poika- ja miestyön verkkosivua. Tämä poika- ja miestyön tietopankki on suunnattu poikia ja miehiä työssään kohtaaville ammattilaisille, alan opiskelijoille ja kaikille poika- ja miestyöstä kiinnostuneille. Kaikki materiaali sivulla perustuu Setlementtiliikkeen poika- ja miestyössä kehitettyyn toimintaan ja niissä tuotettuun materiaaliin. (Setlementtiliitto 2016; MeKaikki! -hanke 2016)

Menetelmäkuvaukset ja materiaalit pelilähtöisyydestä ja ongelmallisesta pelaamisesta ovat rakentuneet havaintojeni ja lähdemateriaalin pohjalta. Artikkeleita

ja menetelmäkuvauksia työstettiin itsenäisen työskentelyn lisäksi palaverissa, joihin kokoontui hankkeen poika- ja miestyöntekijät ja harjoittelijat eli Oiva-toiminnan Poikatyöntiimi. Ensimmäisessä palaverissa jaettiin kirjoitustyön vastuualueet, jokaisen tiimin jäsenen kesken. Kuukausittain järjestettävissä palaverissa, ulkopuolella työstettyä, materiaalia hiottiin ja muokattiin yhdessä poikatyöntiimin voimin. Palaverille kehittyi työyhteisössä nimi ”poikatyönpalsut”. Näissä palaverissa työntekijät antoivat työstetystä materiaalista kehittävää palautetta, jonka mukaan pystyin muokkaamaan materiaalia enemmän tilaajan toivomaan suuntaan. Materiaalin rakentamisessa keskityin erityisesti selkokielisyyteen, jotta tekstin sanoman ymmärtäisi mahdollisimman laaja ryhmä eikä vain pelaamisesta kiinnostuneet ja siihen perehtyneet ammattilaiset. Tarkoituksena oli nimenomaan tarjota tietoa pelilähtöisyydestä ja ongelmallisesta pelaamisesta poikatyön näkökulmasta.

Sivustoon on koottu settlementiliikkeessä hyviksi koettuja käytäntöjä, aiheeseen liittyvää materiaalia kuten verkkojulkaisuja, opinnäytetöitä ja hyödyllisiä linkkejä, tietoa settlementin ja sukupuolisensitiivisen työn historiasta, tietoa poika- ja miestyön sisällöstä. Käytännön vinkkejä poika- ja miestyön käynnistämiseen saa verkkosivun työn sisältöjä- ja hyviä käytänteitä -osioista. Opinnäyteyöni tuotoksena verkkosivulle työstetyt artikkelit ovat; 1) Osallisuuden ja yhteisöllisyyden edistäminen - näkökulmia osallisuudesta, 2) Pelaaminen - pelilähtöisyys (Liite 1), 3) ongelmallinen pelaaminen (Liite 2). Menetelmäkuvaukset työmuodoista ovat: 1) Pelilähtöinen ryhmä (Liite 3) ja 2) Tunne ja Keho -ryhmä (Liite 4). (MeKaikki! -hanke 2016)

5.4 Ryhmien arviointi

Ryhmien tavoitteisiin pääsyä ja volyymia seurattiin kertakohtaisen raportoinnin, kävijätilastoinnin ja sosiaalisen arvioinnin SUUNTIMA-kyselytyökalun avulla työkalu kehitettiin Jyväskylän Settlementti ry:n koordinoiman Näky2 -hankkeen tuotoksena. Hanke toimi aikavälillä 2011-2014 ja sen tavoitteena oli vakiinnuttaa käyttöön Settlementtiliitolle ja sen jäsenyhdistyksille sosiaalisen arvioinnin toimintamalli ja tätä prosessia tukevat sähköiset palvelut. SUUNTIMA -kyselytyökalu palveli kyselytekniikaltaan enemmän tilaajaa, joten päätin jättää kyselyt pois työstäni. Korvatakseni aineiston puutetta toteutin erillisen kyselyn neljälle kumpaankin

ryhmään osallistuneelle nuorelle. Tässä alaluvussa arvoisin kehitettyjen menetelmien onnistumista ja tavoitteisiin pääsyä, hyödyntäen alaluvussa, ryhmien vaikutus esille tulleita tuloksia.

Ryhmien tarkoituksena oli toteuttaa sosiaalista vahvistamista nuorisotyön menetelmällisin keinoin. Kummallakin ryhmällä oli lisäksi omia tavoitteitaan. Tunne & Keho ryhmän tavoitteena oli lisätä ryhmäläisten tunnetaitoja ja kehontuntemusta ja Pelilähtöisen ryhmän tavoitteena oli tarjota mielekästä toimintaa haastavassa elämäntilanteessa oleville nuorille miehille ja erityisesti tavoittaa kohderyhmää. Tavoitteena oli myös kehittää nuorten vahvuuksia toiminnan kautta. Mielestäni ryhmien tulokset puhuvat puolestaan. Nuoret kokivat toimintamuodot mieleisiksi ja, että niiden myötä heidän sosiaaliset taidot, kehontuntemus ja arkirytmii ovat kehittyneet. Toimintamuodoilla pystyttiin vastaamaan tilaajan huomaamaan tarpeeseen ja opinnäytteen myötä keittyi pysyviä työmuotoja osaksi tilaajan toimintaa. Seuraavat lainaukset tuovat esille menetelmien vaikutukset tilaajan näkökulmasta.

”Pelilähtöinen ryhmä on tavoittanut pääosin noin 20-vuotiaita nuoria miehiä, joilla on ollut haasteita vuorovaikutustaidoissa, sosiaalisissa suhteissa, tunteiden tunnistamisessa ja käsittelyssä. Heidän on ollut myös vaikea kiinnittyä opintoihin, työelämään ja muihin kaupungin tarjoamiin julkisiin palveluihin tai harrasteisiin. Oivan puolen ryhmä on tarjonnut turvallisen ympäristön ja matalan kynnyksen osallistua pienryhmä toimintaan. Pelilähtöinen ryhmä kehyksineen on tarjonnut kävijöille heitä motivoivan viitekehyksen, jonka puitteissa pelata, tutustua erilaisiin pelikulttuureihin sekä samalla harjoitella sosiaalisia tilanteita ja tavata muita nuoria.” (Hartikainen 2016)

”Kohdennettu tavoitteellinen Tunne ja keho –ryhmä 16-29-vuotiaille pojille ja nuorille miehelle on tarjonnut turvallisen pienryhmän, jossa harjoitella erilaisin dialogisin menetelmin ja luovin keinoin vuorovaikutustaitoja, tunteiden tunnistamista ja käsittelyä, oman kehon hyväksymistä ja tasapainoisten rajojen asettamista. Olennaista on ollut se, että ryhmä on tarkoitettu vain pojille. Sukupuolisensitiivisyys työvälineenä rohkaisee nuoria puhumaan niistä paineista,

velvollisuuksista ja rooli-odotuksista, jotka heitä nuorina miehinä koskettavat. Mieserityisyyskysymykset ovat läpi leikanneet Tunne ja keho –ryhmää, jossa on rohkaistu osallistujia muun muassa olemaan oma itsensä normatiivisuuden paineista huolimatta, ilmaisemaan omia mielipiteitään, arvostamaan itseään enemmän ja keskusteltu sukupuolen moninaisuudesta.” (Hartikainen 2016)

6 ARVIOINTI

Tässä luvussa pohdin opinnäytetyöni merkittävyyttä ja hyötyä tilaajalle ja toimialalle sekä arvioin kriittisesti aineiston ja lähdemateriaalin riittävyyttä sekä omaa onnistumistani opinnäytetyöntekijänä. Arvioin omien tuotoksieni luotettavuutta, yleistettävyyttä ja käyttämieni toiminta tapojen toimivuutta. Ulkoista arviointia kehitettyjen menetelmien toimivuudesta olen saanut tilaajan tekemästä lausunnosta.

Työni kokonaisuus rakentui hitaasti. Niin kuin aiemmissa luvuissa on kerrottu, prosessi oli pitkä ja sen jäsentäminen on ollut haasteellista. Pidän kuitenkin työni hyötyä tilaajan näkökulmasta merkittävänä. Toimintamuodot ovat olleet suuri osa Oiva ja Ilona -hankkeen Oiva-toimintaa jo vuodesta 2014 ja niiden pohjalta on suunniteltu myös tulevaa toimintaa vuodelle 2016.

Aineistona toimivat ryhmien aikana tehtyt huomiot ja raportoinnit eivät kuitenkaan vastanneet täysin odotuksiani. Prosessin hajanaisuuden vuoksi tavoitteellinen, erityisesti opinnäytetyön kannalta hyödyllinen, kirjallinen materiaali on hukkunut toiminnan nopean kehittämisen alle ja jäänyt puutteelliseksi. Työmuotoja kehittäessä materiaalia työstettiin paljon, mutta niiden kirjallinen muoto ja laatu olivat opinnäytetyön näkökulmasta kyseenalaisia ja totesin suurimman osan hyödyttömäksi. Tämän vuoksi työssäni joudun turvautumaan väitteiden perusteluun kirjallisuudella ja lähdemateriaalilla sekä jälkikäteen toteutetulla kyselyllä. Työni laatu ja menetelmällinen osaaminen olisivat kohentuneet huomattavasti, mikäli alun perin suunniteltu ryhmäläisten aloitushaastatteluiden nauhoittaminen ja laadukkaammin toteutettu kysely toimintaan osallistuville nuorille olisi toteutettu. Vaikka kysely SUUNTIMA-kyselytyökalulla tehtiin, oli tämän muoto enemmän hyödyllinen koko

hankkeen toiminnan raportoinnin kannalta kuin työmuotojen toimivuuden arvioinnin kannalta. Yhdessä tilaajan kanssa päätimme kuitenkin, että haastattelu jätetään pois työn kehityttyä enemmän toiminnalliseen suuntaan, mutta laadukkaamman osallistuja kyselyn puuttuminen menee minun itseni piikkiin. Puutetta pyrin kuitenkin paikkaamaan neljän nuoren sähköisellä kyselyllä.

Arvioidessani opinnäytetyöni kokonaisuutta on pakko tuoda esille työn hajanaisuus. Vaikka rakenteeltaan työni on yksin kertainen; Sosiaalisen vahvistamisen keinojen soveltaminen osaksi poika- ja miestyötä, kehitettyjen työmuotojen pohjalta menetelmäkuvausten työstäminen ja prosessin aikana tehtyjen havaintojen pohjalta teemaan liittyvien artikkelimuotoisten kirjoitusten työstäminen.

Menetelmäkuvausten laatiminen ja pelilähtöisyyden näkökulman työstäminen poika- ja miestyön verkkosivulle sujui moitteitta ja tilaajan näkökulmasta siinä kiteytyy hyvin Oiva-toiminnan keskiössä olevat teemat. Tilaajan näkökulmasta oli erityisen tärkeää saada pelilähtöisyys näkyviin ja laajemmin auki kirjoitettuun muotoon.

Koko opinnäytetyöni prosessin ajan työskentelin useammassa organisaatiossa, joka varmasti on vaikuttanut opinnäytetyöni prosessiin negatiivisesti. Sain kuitenkin työstää opinnäytetyötä omassa rauhassa, jonka ansiosta työtä on ollut mukava tehdä ja kiireettömyys on edesauttanut kokonaisuuden rakentamisessa. Erittäin isona haasteena työlle on ollut kirjallisen osuuden työstäminen hankkeen viimeisenä toimintavuonna. Palkallisena työntekijänä olen osallistunut hankkeen ”paketointiin” omalla panoksellani, jonka vuoksi aika opinnäytetyön parissa jäi vähäisemmäksi. Kuitenkin onnekseni pystyin hyödyntämään ”paketointi” työtä myös opinnäytetyössäni. Hankkeen viimeisen toimintavuoden aikana ilmeni kiireen lisäksi myös muita työhöni vaikuttavia tapahtumia, kuten opinnäytetyön ohjaajana toimivan poika- ja miestyön vastuuhjaajan työpaikan vaihtuminen ja hankkeen koordinaattorin vaihtuminen. Opinnäytetyön ohjauksen määrä jäi tämän vuoksi odotettua vähäisemmäksi.

Opinnäytetyön teemat olivat minulle itselleni hyvin läheisiä, jonka vuoksi työstäminen oli mielekästä, mutta kuitenkin ajoittain haastavaa. Teeman tärkeys kuitenkin vaikeutti ajoittain kykyäni olla objektiivinen. Opinnäytetyön tekijänä suurimmaksi haasteeksi koin lukihäiriön, joka on vaikuttanut paljon negatiivisessa mielessä työni

kirjoitusprosessiin. Teemoina pelaaminen ja pelikulttuuri, tunnetyöskentely, sukupuolisensitiivisyys ovat olleet minulle hyvin läheisiä pelkästään jo työhistoriani ansiosta.

Sukupuolisensitiivisen työn tekeminen jo ennen opinnäytetyöni aloittamista auttoi paljon kokonaisuuden jäsentämisestä. Myös oma intohimo pelaamiseen ja pelikulttuureihin tutustumiseen on toiminut voimavarana ja motivaation lähteenä.

7 POHDINTA

Opinnäytetyön prosessi oli minulle pitkä ja aloitin menetelmien kehitystyön jo keväällä 2014. Puhun työssäni paljon kehittämistyöstä, tutkimuksen sijaan, koska työni pohjautuu toiminnallisen kokonaisuuden tarkasteluun ja sen kautta havaintojen tekemiseen. Työni onkin tilaajan tarpeeseen pohjautuva kehitystyö.

Opinnäytetyöprosessini on ollut pitkä ja monipuolinen. Tarkoituksena ei ole ollut luoda laadullista pelitutkimusta vaan kehittää toimintamuotoja ja tarjota tietoa poikatyön sosiaalisen vahvistamisen keinoista kuten tunnetaitoja kehittävästä työmuodoista ja pelilähtöisyydestä. Vuoden 2014 keväällä alkaneen pelilähtöisen ryhmän kehittämisen myötä myös ajatus opinnäytetyön tekemisestä alkoi muodostua. Huomattuamme ryhmien toimivuuden ja tavoitteisiin pääsyn, idea siitä, että tietoa levitettäisiin laajemmin muille toimijoille, alkoi rakentua. Kokonaisuutena yhteistyö MeKaikki! -hankkeen kanssa, ryhmien suunnittelu, toteutus ja arviointi sekä havaintojen kautta tuotettavan materiaalin työstäminen löivät opinnäytetyön tekemisen lukkoon. Tunnetaitojen ja kehontuntemusta kehittävä toiminta muotoutui osaksi opinnäytetyötä sosiaalisen vahvistamisen käytäntöjä kehittävän projektin myötä vuodenvaihteessa 2014. Kokonaisuutena opinnäytetyöni kuulosti minulle alkuun hyvinkin hajanaiselta, mutta punaisen langan löydettyäni kokonaisuuden loppuunsaattaminen tuntui palkitsevalta. Kuitenkin hajanaisuuden vuoksi aineiston systemaattinen kerääminen jäi vähemmälle. Seuraavaksi tuon esille tarkemmin omaa pohdintaa opinnäytetyöstäni.

Pelilähtöinen ryhmä ja Tunne ja Keho -ryhmä osana Oiva ja Ilona -hankkeen poika- ja miestyötä ovat hyvin saman kaltaisia. Ainoastaan työmuotojen aikana käytetyt ”työkalut” ja harjoitteet ovat erilaisia. Kummatkin ovat sukupuolisensitiivisen nuorisotyön työmuotoja joilla toteutetaan suurempaa sosiaalisen vahvistamisen missiota. Lisäksi kummatkin ryhmät ovat pienryhmämuotoisia kohdennettuja ryhmiä, joissa painotetaan nuorten osallisuutta ja vertaisympäristön turvallisuutta. Näen toimintamuodot enemmän korjaavana työnä kuin ennaltaehkäisevänä, joka onkin herättänyt ajatuksia sekä tilaajan, että minun puolestani. Ennaltaehkäisevä työote näkyy toiminnassa, mutta siltikin toiminnan tekemisen syyt siintävät kohderyhmän jo olemassa olevien ongelmien korjaamisesta.

Sosiaalisen vahvistamisen toteutuminen näin haastavan kohderyhmän kanssa näkyy mielestäni helposti. Hyvänä esimerkkinä toimii Tunne ja Keho -ryhmän raportin lainauksessa ilmenevä Asperger-oireyhtymän omaavan nuoren vuorovaikutustaitojen kehittyminen. Niin kuin liitteen 7 raportissa käy ilmi toiminta oli hyvin keskustelupainotteista, koska suurimmat ongelmat olivat nuorten vuorovaikutustaidoissa. Keskustelun myötä huomasin muutoksen nuorista. Nämä olivat toiminnan myötä rennompia, jonka ansiosta myös haastavista teemoista keskustelu onnistui. Esimerkkinä toimivan nuoren sosiaalisissa tilanteissa oleminen muuttui huomattavasti sujuvammaksi ja jo esillä ollut ”sosiaalinen tilannetaju” kehittyi. Mielestäni tärkeänä tekijänä tässä oli enemmän ryhmän tarjoama turvallinen ympäristö ja sosiaalisenpääoman kasvaminen toiminnan kautta, enemmän kuin toiminnan sisältö. Toki ryhmän sisältöinä olevat harjoitteet edesauttoivat vuorovaikutustaitojen kehittämisessä, mutta uskon, että useimmin turvallisen ympäristön vaikutus on suurempi kuin yksittäisen harjoitteen.

Toimintamuotojen kohderyhmänä olevat haastavassa elämäntilanteessa olevat nuoret ovat useiden toimijoiden silmissä jo, erityistä ”pudonneita” tai ”syrjäytyneitä”. Useat Oiva ja Ilona -hankkeen yhteistyökumppanit ovat tuoneet esille huolensa liittyen toimintaamme poluttuviin nuoriin, ”Osien nuorten kanssa oli yritetty jo kaikkea muuta”. En moiti niitä, jotka näin ajattelevat, koska siinä on myös totuusperää. Useille nuorille Oiva-toiminta on ainut syy, kaupassa käynnin lisäksi, lähteä kotoa ja useat nuorista ovat pudonneet koulutuksenpiiristä. Kyseenalaistan kuitenkin vahvasti nuorten leimaamisen ja lokeroinnin tarkoituksperää. En usko, että nuori hyötyy leimasta otsassaan, ”Olen syrjäytynyt”. Leimaamisen sijaan ennakkoluuloton aito

kohtaaminen luo nuorelle turvallisuuden tunnetta. Oiva-toiminnan suljettujen ryhmien alussa tehtävän ”yksilöhaastattelun” myötä on huomattu, että nuoren jännitys ryhmään osallistumisesta vähenee ja kynnys lopulliseen osallistumiseen pienenee. Haastattelussa nuori kohdataan ennakkoluulottomasti ja aidosti. Haastattelun aikana on tarkoitus kuulla nuoren ääni, odotukset ja pelot liittyen toimintaan osallistumisesta.

Ryhmien ohjauksessa huomattiin, että nuorten osallistuttua pelilähtöiseen toimintaan, alkoi kiinnostus myös muihin asioihin lisääntyä. Aluksi tämä näkyi käytännössä kiinnostuksen siirtymisenä digitaalisesta pelaamisesta lauta- ja korttipelaamiseen. Pienin askelin nuorten kiinnostus lisääntyi pelaamisesta, myös muille elämän osa-alueille. Korttipeli pelilähtöisessä ryhmässä saattoi aloittaa keskustelun henkilökohtaisesta hygieniasta, parisuhteesta ja arjenhallinnasta. Vuorovaikutus nuorten kesken lisääntyi huomasti ryhmien aikana. Ohjaajan läsnäoloa ja auktoriteettia käytettiin ikään kuin vain ”boostina” nuorten välisiin keskusteluihin ja ristiriitatilanteiden selvittämiseen. Osallistumisen halu ryhmiin oli osalla nuorista niin suuri, että he jopa kokivat huonoa omaatuntoa, mikäli ryhmään ei jollakin kerralla päässytäkään. Ryhmätoiminta edisti nuorten oma-aloitteisuutta ja sosiaalisia taitoja, joka mahdollisti heidän itsenäisemmän toimimisen. Nuorisotyön menetelmällisten toimintamuotojen kautta ryhmäläiset pystyivät kiinnittymään ryhmään ja kokemaan kuuluvuuden tunnetta, jolloin osallisuuden kehittymisen myötä nuorten kiinnostus myös muita elämän osa-alueita kohtaan lisääntyi.

Pelilähtöisen ryhmän tavoitteisiin kirjattu koulutuksellinen ja työllistävä näkökulma todettiin toiminnan kautta merkittäväksi osaksi, jonka vuoksi tuon tässä osiossa esille myös pohdintaa siihen liittyen. Näkökulma painottui toiminnan sisällössä ja nuorten kokemuksista toiminnan mielekkyyden sysitä. Ryhmän kanssa tehtiin vierailuita pelialayrityksiin ja kouluttajiin, jonka kautta nuoret saivat tietoa pelialan mahdollisuuksista. Vierailut herättivät nuorissa kiinnostusta kouluttautumiseen ja esim. itsenäiseen pelien tekemiseen.

Pelaamisen ongelmallisuutta pohtiessa herää usein kysymys siitä, kumpi tuli ensin peliongelma vai muut ongelmat? Itse pystyn opinnäytetyöni aikana tehtyjen havaintojen myötä väittämään, että liika-/ ongelmallisen pelaamisen taustalla on lähes poikkeuksetta muita ongelmia ja syitä, kun itse pelaaminen. Oiva -toiminnan paljon pelaavilla nuorilla oli taustalla kiusattuna olemista, neuropsykologisia

diagnooseja ja/tai muita sen hetkiseen elämäntilanteeseen vaikuttavia kokemuksia esim. Vanhempien päihdeongelma. Pelaaminen oli näille nuorille keino turvalliseen vuorovaikutukseen ja elämykselliseen vapaa-ajan viettoon, varsinkin jos sosiaaliset tilanteet normaalisti aiheuttivat ahdistusta. Mielestäni paljon pelaaminen vaikuttaa negatiivisesti nuorilla, joille se on ainut ”turvallinen ympäristö” negatiivisesti esim. Hygieniaan. Kysymykseksi jää kuitenkin, mitä jos ei olisi edes pelaamista? Uskon, että pelilähtöisellä toiminnalla voidaan vaikuttaa nuorten pelaamisen vuoksi ”unohtuvien” arkisten asioiden hoitoon. Oiva-toiminnassa huomattiinkin, että usein nuoren toimintaan osallistumisen myötä halu omien asioiden hoitamiseen lisääntyi. Esimerkkinä voidaan Pelilähtöiseen toimintaan osallistuneen nuoren kehittyminen vertaisohjaajaksi. Aluksi nuori oli vetäytynyt, hiljainen ja ahdistunut, mutta ajan kuluessa nuori alkoi haalia vastuuta esim. lautapeliin ohjaamisessa.

Kirjoitusprosessin aikana huomasin kokonaisuuden hämärtyvän omassa mielessäni. Huomasin pitäväni opinnäytteen aiheita liian itsestäänselvyytenä. Tiedostin sisällöt itse hyvin, mutta niiden jäsentäminen ja kirjoittaminen muuttuivat haastaviksi, koska teemat olivat minulle niin läheisiä. Tämä herätti minussa kysymyksiä: Johtuuko pelaamisen ongelmallisuuden painottaminen tiedon puutteesta? Ja johtuuko tiedon puute pelaajien ja ei-pelaajien vähäisestä vuorovaikutuksesta ja yhteisen ”kielen ” puutteesta? Oman peliharrastukseni ansiosta nuorten kanssa pelaamisesta keskustelu ei ollut minulle haastavaa, mutta entä jos pelitietoutta ei ole? Tähän liittyen kuulinkin hienon lausahduksen nuorta poluttavan etsivänuorisotyöntekijän suusta, ”Enkö minä sanonutkin, että sinua ymmärretään täällä.”. Tämän kuulin pelilähtöistä ryhmää varten tehdyn yksilöhaastattelun loputtua. Todellisuudessa minä olin vain kysynyt nuorelta kysymyksen liittyen tämän pelaajataustaan ja tunnistanut sieltä muutaman pelin. En itse tiennyt peleistä sen enempää, vaan toimin korvana nuorelle, jolla on tarve tulla kuulluksi. Tätä kyseistä ongelmaa tarkastelin myös luvussa 5.1. Auttaisiko tilannetta, jos emme pitäisi pelaajina pelaamisen ymmärtämistä ja sen vaikutuksia itsestäänselvyytenä?

8 LOPPUSANAT

Opinnäytetyö kokonaisuudessaan oli pitkä ja muuttuva prosessi, jonka avulla pystyttiin kehittämään uusia työmuotoja jatkuvasti muuttuvalle nuorisotyön laajalaiselle kentälle. Työni tavoitteena oli soveltaa sosiaalisen vahvistamisen keinoja osaksi sukupuolisensitiivisessä nuorisotyössä sekä tuoda esille pelilähtöisyyden, tunnetaitojen ja kehontuntemuksen merkitystä osana tätä. Toivon että työni toimii kannustimena kasvattajille, tutustumaan sukupuolisensitiivisyyden merkitykseen nuorten kehityksessä sekä kannustaa heitä hyödyntämään opinnäytetyöni hedelmänä kehittyneitä työmuotoja omassa työssään. Kehittämäni työmuodot ovat jääneet elämään pysyväksi osaksi Oiva ja Ilona -hankeen toimintaan, sekä työstämäni materiaali on julkaistuna poika- ja miestyön kansiossa verkkosivulla www.poikajamiestyö.fi.

9 LÄHTEET

- Aaltonen, Jussi. 2012. Turvataitoja nuorille - Opas sukupuolisen häirinnän ja seksuaalisen väkivallan ehkäisemiseksi. Opas 21, Terveystien ja Hyvinvoinnin laitos. Tampere: Juvenes Print.
- Eischer, Heli. & Tuppurainen, Jonna. 2011. Tyttöjen talo on kuin avoin koti. Tyttöjentalon yhteiskunnallinen merkitys. Setlementin julkaisuja 22. Painokurki Oy, Helsinki.
- Harviainen, J. Tuomas.; Meriläinen, Mikko. & Tossavainen, Tommi. (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy
- Hartikainen, Virve. 2016. Lausunto vaikuttavuudesta: ”Pelilähtöinen toiminta ja Tunne & Keho -ryhmä”. Ei julkaistu
- Hoikkala, Tommi & Sell, Anna 2008. Nuorisotyötä on tehtävä - Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Hakapaino Oy, Helsinki.
- Helsingin Sanomat. 2016. Nyt-verkkolehti. Artikkelin nimi: ”Tähtinäyttelijä masentui, pelasi Warcraftia 18 tuntia päivässä, lihoi, nousi pelin avulla ja on nyt leffatähti”. Julkaistu: 1.2.2016. Viitattu: 1.2.2016 <<http://nyt.fi/a1454299156495>>
- Hämäläinen, Juha. 1999. Johdatus sosiaalipedagogiikkaan. Kuopio: Kuopion yliopisto.
- JAMK. 2016. Verkkosivu: oppimateriaalit - kasvatus, opetus ja oppiminen. Viitattu: 28.3.2016. <http://oppimateriaalit.jamk.fi/kasvatus_opetus/kasvatuksen-kasite/formaali-informaali-ja-nonformaali-kasvatus/>
- Jeskanen, Kristian. 2014. Pelilähtöinen ryhmän raportit - kevät ja syksy 2014. Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke. Ei Julkaistu
- Jeskanen, Kristian. 2015a. Pelilähtöinen ryhmän raportit - kevät ja syksy 2015. Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke. Ei julkaistu
- Jeskanen, Kristian. 2015b. Tunne & Keho -ryhmän raportit - kevät ja syksy 2015. Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke. Ei julkaistu.
- Jyvälän Setlementti ry. 2015. Verkkosivu: ”Hankkeet ja projektit - Oiva ja Ilona”. Viitattu 31.12.2015. <<http://www.jyvala.fi/index.php?page=oiva-tupa-kaikkien-ilona-hanke>>

Jyvälän Setlementti ry. 2015. Organisaatiokaavio. Ei julkaistu.

Kiilakoski, Tomi; Kinnunen, Viljami & Djupsund, Ronnie. 2015. Miksi nuorisotyötä tehdään? Tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 5. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura julkaisuja 169.

Krokfors, Leena; Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa. 2014. Oppiminen pelissä - Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino Oy.

Lappalainen, Elina. 2015. Pelien valtakunta - "Miten suomalaiset peliyhtiöt valloittavat maailman?". Keuruu: Otavan kirjapaino Oy

Lauha, Heikkilä (toim.). 2014. Nuorisotyö pelaa. Verke - Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy

Linnonsuo, Outi (toim.) 2004. Sosiaalisen nuorisotyön toimintamalleja. Turku: Turun kaupungin painatuspalvelut.

Luhtala, Kaisa; Silvennoinen, Inka & Taskinen, Teresa. 2013. Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Tampere: Juvenes Print.

Lämsä, Anna-Liisa. (toim.) 2009. Mun on paha olla. Näkökulmia lasten ja nuorten psyykkiseen hyvinvointiin. Juva: WS Bookwell Oy

MeKakki! -hanke. 2016. Poika- ja miestyön verkkosivu. Viitattu 1.2.2016. <<http://www.setlementti.fi/poikajamiestyo/>>

Oiva tupa kaikkien ilona -hanke. 2016. Verkkosivu. Viitattu 31.12.2015. <<http://www.oiva-ilona.fi/>>

Ojasalo, Katri; Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo. 2014. Kehittämistyön menetelmät - Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: Sanoma Pro Oy

Poikien Talo -hanke. 2014. 99 oivallusta Poikien Talo -hankkeesta. Verkkojulkaisu. Viitattu: 1.2.2016. <[http://poikientalo.fi/sites/default/files/99_oivallusta -
_jaettava_versio.pdf](http://poikientalo.fi/sites/default/files/99_oivallusta_-_jaettava_versio.pdf)>

Poikien Talo. 2016. Verkkosivu. Viitattu: 1.2.2016. <<http://poikientalo.fi/ammattilaisille>>

RAY - Raha-automaatti yhdistys. 2016. Verkkosivu. Viitattu 1.2.2016. <<http://www2.ray.fi/fi/avustukset>>

- RAY. 2011. Avustusstrategia 2012- 2015. Verkkojulkaisu. Viitattu 1.2.2016.
<https://www.ray.fi/sites/default/files/emmi_mediabank/Avustusstrategia_2012-2015.pdf>
- Setlementtiliitto. 2016. Verkkosivu: "Sukupuolisensitiivisyys". Viitattu 20.3.2016 <
<https://setlementtifi.directo.fi/sukupuolisensitiivisyys/sukupuolisensitiivisyys2/poika-ja-miestyo/>>
- Setlementtiliitto. 2016. Verkkosivu: "MeKaikki! -hanke". Viitattu 1.2.2016.
<<http://www.setlementti.fi/sukupuolisensitiivisyys/mekaikki-hanke/>>
- Seppilä, Sami. 2014. Pojat ja dialoginen kohtaaminen. Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma. Verkkojulkaisu. Viitattu:31.12.2015
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/77148/Seppila_Sami.pdf?sequence=1>
- Tammilehto, Joonas. 2016. Yle-uutiset. Verkkojulkaisu, Julkaistu: 5.2.2016. Viitattu: 1.2.2016
<http://yle.fi/urheilu/joona_natu_leppaselle_pelaamisesta_tuli_henkireika_vanhempien_kuoleman_jalkeen/8649050>
- Virtanen, Annukka & Hautaluoma, Marja (toim.). 2007. Kadonneet ja pudonneet - syrjäytymisen sietämätön raskaus. Valtakunnallinen työpajayhdistys ry:n julkaisu: 1.painos. Tuokinprint Oy.
- Meriläinen, Mikko. 2015. Blogikirjoitus: "Asiaa pelaamisesta ja pelikasvatuksesta - Onko lapsen maailmalla arvoa?". Viitattu: 31.12.2015
<www.mikkomerilainen.com>
- Nivala, Elina & Ryyänen, Sanna. 2013. Kohti sosiaalipedagogista osallisuuden ideaa. Teoksessa Sosiaalipedagoginen aikakauskirja (14). Vuosikirja. Viitattu: 24.3.2016.
<<http://www2.uef.fi/documents/1381035/2330652/NivalaRyyanen2013.pdf/c137b4d0-ce69-4f4d-b57d-e27dacf4a0e9>>
- Nuorisolaki 72/2006. Viitattu: 5.11.2015
<<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072>>

10 LIITTEET

Liite 1: Pelilähtöisyys

Pelilähtöisyys

Pelilähtöisyys on Oiva-toiminnan kautta muodostunut termi, jolla tarkoitetaan konkreettisen pelaamisen ja tavanomaisen pelinuorisotyön sijaan kattavampaa työtettä ja orientaatiota. Pelilähtöisyys työotteena on pelaamisen, pelikulttuurin, ajankohtaisten tapahtumien ja ilmiöiden sekä pelialan tuntemista ja tämän tiedon hyödyntämistä esimerkiksi sosiaalisen vahvistamisen keinoina. Pelilähtöinen ajattelu ei missään nimessä ole negatiivista vaan positiivista ja tarpeen tullen hyvinkin kriittistä.

Toimintana pelilähtöisyys voi tarkoittaa turvallisen vertaisympäristön luomista niille, jotka ovat kiinnostuneita teemasta. Toiminnassa on tärkeää ajatella pelikulttuuria kriittisesti ja käsitellä pelialaa työllistävistä ja osallistavasta näkökulmasta. Lisäksi konkreettista pelaamista tarkastellaan sen sosiaalisen aspektin kautta, koska sosiaalinen puoli jää usein negatiivisten varjoon. Oiva-toiminnan Pelilähtöisessä ryhmässä toimintaa toteutettiin nuorten ehdoilla ja heidän näkökulmastaan, jotta toiminta olisi mahdollisimman houkuttelevaa ja että niin haastavan kohderyhmän tavoittaminen toteutuisi. Houkuttelevuutta osallistumiseen luo myös mahdollisuus päästä testaamaan vaikkapa sellaista peliteknologiaa mitä muualla ei voi vielä kokeilla. Motivointi on erityisen tärkeää ja sen toteuttaminen ammattilaisten puolesta onnistuu esimerkiksi tuomalla esille oma kiinnostus siitä mitä nuori pelaamisestaan saa? Lisäksi pelien pelaaminen nuorten kanssa ja heittäytyminen haastavimpiinkin peleihin luo nuorelle kuvan siitä, että työntekijää oikeasti kiinnostaa.

Pelilähtöisyyden linssin läpi tarkastellaan vahvasti syitä paljon pelaamiseen, nuorten omien kokemusten pohjalta. Usein pelinuorisotyötä toteuttavat kasvattajat kokevat tarvetta ymmärtää kaikkea pelaamiseen ja pelikulttuuriin liittyen, jolloin tämä tarve usein ylittää nuoren tarpeen tulla kuulluksi. Ryhmässä nuorten valtaavaa tietoutta aiheesta hyödynnetään mahdollisimman paljon.

Pelikasvatuksesta väitöskirjaa tekevän Mikko Meriläisen (2015) mukaan kolme tuntia kirjan ääressä istuva lapsi on "lukutoukka", kolme tuntia piirtämässä istuva lapsi "pieni taiteilija", mutta kolme tuntia konsolilla pelaava lapsi "riippuvainen" (Meriläinen 2015). Oiva-toiminnassa paljon pelaavat nuoret kokevat hyväksyntää ja ymmärretyksi tulemistä. Osallisuus ja vertaisryhmän hyväksyvä ilmapiiri motivoivat ryhmäläisiä.

Pelaaminen on useille ryhmässä käyville keino kuluttaa aikaa, viettää vapaa-aikaa kavereiden kanssa ja/tai paeta omaa haastavaa elämäntilannettaan. Useille pelimaailma on myös ainut paikka, missä uskalletaan olla sosiaalinen ja missä kokee olevansa arvostettu ja hyväksytty. Usein pelaaminen on puhdasta eskapismia. Peliriippuvuudesta ollaan montaa mieltä, mutta kuitenkin diagnosoia tästä ei ole olemassa. Pelaamisen riippuvuutta on selitetty useissa lähteissä sen immersion kautta. Oiva-toiminnasta muodostuneiden kokemusten pohjalta on huomattu, että liikapelaamisen/ongelmallisen pelaamisen taustalla on usein traumatisoitumista, perheongelmia, haasteellisia ihmissuhteita, kiusaamista, jokin neuropsykologinen diagnoosi ja/tai muuten vain haasteellinen elämäntilanne, joita koitetaan sivuuttaa/peitellä pelimaailman immersion avulla.

Lähteet:

Meriläinen, Mikko (2015). Huolipuhe peleistä yksinkertaistaa ja lietsoo pelkoa. <http://www.uutistamo.fi/huolipuhe-peleista-yksinkertaistaa-ja-lietsoo-pelkoa/>

Teksti: Kristian Jeskanen, Oiva-toiminta, Jyväskylä.

Liite 2: Ongelmallinen pelaaminen

Ongelmallinen pelaaminen

Meillä Oiva ja Ilona -hankkeessa on keskusteltu paljon ongelmallisen pelaamisen syistä. Työryhmänä olemme onnistuneet löytämään useita tekijöitä joilla voi olla vaikutusta ongelmallisen pelaamisen alkamiseen. Yksi keskeisimmistä syistä on selkeästi koulukiusaaminen. Oivan ja Ilonan toimintaan ei ole vielä osallistunut yhtään peliongelmaista nuorta, jota ei olisi vakavasti koulukiusattu.

Kuvittele itse, miltä tuntuisi elää maailmassa, jossa kaikki mitä teet, on yksinkertaisesti väärin. Joka kerta kun avaat suusi, sinulle nauretaan. Mitä tahansa laitat päällesi, on rumaa tai vanhanaikaista. Joutuisit jatkuvasti elämään fyysisen väkivallan pelossa. Mitä sinä tekisit siinä tilanteessa? Eikö sinustakin olisi tällaisessa tilanteessa helppoa paeta valmiiksi visualisoituun virtuaalimaailmaan, jossa kukaan ei voi vahingoittaa sinua, arvostella todellista ulkonäköäsi tai kommentoida puhetyyliäsi. Tässä maailmassa sinä voisit olla arvostettu sankari, pelätty velho tai joukkoja johtava kuningas!

Puhuttaessa ongelmallisesta pelaamisesta ja paljon pelaavista nuorista käsitetään usein nämä yhtenä ja samana asiana. Täytyy kuitenkin muistaa, että paljon pelaaminen ei aina ole ongelmallista. Hankkeen toiminnassa huomattiin, että usealle paljon pelaavalle nuorelle pelaaminen on rakas harrastus, mutta syy siihen, että pelejä pelataan lähes koko ajan, on se että ei ole mitään muutakaan tekemistä. Toisille taas pelaaminen on elämäntapa ja sitä innoittaa kilpailunhalu, tahto olla paras, immersio ja halu olla tietoinen kaikesta pelikulttuurin kirjosta.

Usein kysytään mikä pelaamisessa koukuttaa, mikä saa aina vaan jatkamaan tai milloin pelaamisesta tulisi puhua ongelmallisena? Vähäisen faktan vuoksi emme lähde spekuloidaan eri peligenrejen vaikutusta ongelmallisuuteen tai riippuvuuteen vaan tarkastelemme tätä ajankäytön, kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin ja talouden näkökulmasta. Aiemmin mainittu immersio on isossa roolissa, kun puhutaan pelaamiseen käytettävän ajan näkökulmasta ongelmallisuudesta tai koukuttavuudesta, mutta missä vaiheessa harrastukseen paneutuminen ja käytettävä aika muodostuvat ongelmaksi? Tietenkin siinä vaiheessa, jos jotain jää tekemättä tai sosiaaliset suhteet kärsivät pelaamisen vuoksi. Jos asiaa tarkastellaan siitä näkökulmasta, miten paljon rahaa nuorilla kuluu peleihin ja pelimaailmoihin, ongelmallinen pelaaminen näkyy nuorten elämässä selkeämmin. Pelaamiseen kulutettava raha voi mennä arjen edelle ja nuorelle ei jää rahaa laskuihin tai bussikorttiin. Peleissä on usein erilaisia peliin sisällytettyjä maksuja, jotka tulevat pelin ostamisen lisäksi. Esimerkkinä voidaan mainita mikromaksut, peliajan ostaminen, maksullinen sisältö pelissä (DLC ja pay-to-win). Itsessään digitaalisen pelaamisen riippuvuuteen ei ole diagnoosia, joten peliriippuvuudesta ei voida tässä yhteydessä puhua, mutta rahapeliriippuvuus on kansainvälisesti määritelty (<https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/rahapeliongelman-hoito-ja-tuki/peliriippuvuus-ja-ongelmapelaaminen/kansainvaliset-tautiluokitukset>).

Usein nämä moniongelmaiset paljon pelaavat nuoret tulevat huomatuksi vasta kun jotain on jäänyt tekemättä ja tämän vuoksi tipahdetaan palveluiden piiristä. Hyvässä tilanteessa murto-osasta näistä nuorista saadaan koppi sosiaali- ja nuorisotyön ansiosta. Oiva-toiminnassa tehtyjen havaintojen pohjalta väitämme, että lähes joka tapauksessa ongelmallisen pelaamisen taustalla on joitain muita ongelmia kuten traumoja, mielenterveysongelmia, kiusaamista, pitkäaikaistyöttömyyttä ja/tai päihdeongelma. Pelaaminen tulisi nähdä positiivisena asiana nuoren elämässä. Silloin hänellä on joku mielenkiinnon kohde, jota voidaan hyödyntää nuoren tavoittamisessa takaisin palveluiden piiriin.

Teksti: Kristian Jeskanen ja Panu Räsänen, Oiva-toiminta, Jyväskylä.

Liite 3: Pelilähtöinen menetelmänä

Pelilähtöinen -ryhmä

Lyhyt kuvaus

Pelilähtöisen -ryhmän tarkoituksena on tarjota monipuolista, teeman mukaista toimintaa ja luoda turvallinen vertaisympäristö haastavassa elämäntilanteessa oleville, paljon pelaaville ja pelaamisesta ja/tai pelikulttuurista kiinnostuneille nuorille.

Käyttötarkoitus

- Ryhmä on tarkoitettu 16–29-vuotiaille pojille/miehille. Jyväskylän Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke on kohdentanut toimintaa erityisesti nuorille, jotka ovat haastavassa elämäntilanteessa (sosiaalityönpöydässä, pitkäaikaistyötön, koulukiusattu, peliongelmainen, neuropsykiatrinen erityisvaikeus, ym.), mutta toimintaa voi soveltaa tarpeen mukaan.
- Ryhmän koko 4–10 poikaa
- Tapaamisia 10–20 kertaa
- Tapaamisen kesto noin 2 h
- mahdollisuuksien mukaan kaksi ohjaaja (toisella vetovastuu koko ryhmästä, toinen keskittyy yksilöiden tarpeisiin)

Ryhmän tavoitteet

- Mahdollistaa joukkoon kuulumisen kokemus pojille, joilla luontaisesti ei tällaista kokemusta välttämättä synny (Paljon pelaava nuori leimautuu helposti!)
- Tarjota monipuolista ja kiinnostavaa toimintaa, joka tukee osallisuuden toteutumista ja koulutuksellista ja työllistävää näkökulmaa
- Tarjota turvallinen vertaisympäristö. Homogeeninen ryhmä mahdollistaa vertaistuen toteutumisen
- Uusien elämysten luominen yritysvierailuiden ja tapahtumiin osallistumisen kautta.
- Sosiaalistaitojen kehittäminen ryhmätoiminnan kautta (usein neuropsykiatrisista erityisvaikeuksista kärsivien ihmisten haaste)
- Kaverisuhteiden rakentuminen ryhmän kautta
- Vastuun kantaminen omasta toiminnasta ryhmässä, sekä kykyä sitoutua toimintaan
- Arjenhallinnan tukeminen

Toteutus

Toteutuksessa panostetaan toiminnan osallistavaan näkökulmaan, vertaisuuden positiivisiin vaikutuksiin ja vertaisohjaajuuden hyödyntämiseen. Ryhmän sisällöissä hyödynnetään ryhmäläisten omia taitoja ja verkostoja. Lisäksi on tärkeää tarkastella pelikulttuuria ja pelaamista sen työllistävän ja koulutuksellisen näkökulman kautta. Erityisen tärkeänä ovat toiminnan alkuun sijoittuva ryhmäyttäminen ja ryhmäläisten kuuleminen ennen ja jälkeen kokoontumisten

Suunnittelussa on huomioitava ajankohtaiset ilmiöt (esim. pinnalla olevat pelit ja peliteknologia.). Teemoja on hyvä kasata ajankohtaisista ilmiöistä/tapahtumista ja käsitellä niitä kriittisesti, mutta kuitenkin positiivisen linssinläpi. Useat ryhmään osallistuvat nuoret ovat paljon pelaavia ja he ovat kuulleet pelaamisen negatiivisista vaikutuksista ja sen ongelmallisuudesta, joten ryhmän kautta on hyvä tarjota nuorille tietoa ja taitoja oman pelaamisen tarkkailuun, hallintaan ja mahdolliseen hyödyntämiseen uravalintana. Nuorelle on tärkeää kuulla positiivista kannustamista omasta harrastuksestaan.

Ryhmän viikoittaiset kokoontumiset voivat pitää sisällään erilaisiin pelialan yrityksiin ja peliteknologiaan tutustumista, pelien tekemistä, streamaamista, yhteistä pelaamista, erilaisten aiheeseen kuuluvien teemojen käsittelyä (esim. ongelmallinen pelaaminen, roolit pelaamisessa, sukupuoli peleissä ja pelaamisessa, ym.) ja toiminnan tuottamista. Osallisuuden näkökulmasta oman toiminnan tuottaminen on koettu erityisen tärkeäksi. Toimintana voi olla esimerkiksi avoimen pelikulttuuritapahtuman järjestäminen. Ryhmäkerroilla tapahtuvan pelaamisen on hyvä olla moninpelimuotoista, jotta pelaamisen sosiaalinen aspekti nousisi esille. Myös ryhmätehtävät (co-op), joissa ryhmäläiset joutuvat kommunikoimaan keskenään, ovat sosiaalisten taitojen kehityksen kannalta olennaisia. Ryhmätehtävissä nuoret pääsevät ilmaisemaan omia mielipiteitään, mutta myös antamaan toisilleen tilaa.

Pelilähtöisen toiminnan kautta voidaan myös helposti tukea ryhmäläisten arjenhallintaa. Ryhmäkerroilla voidaan keskustella terveellisistä elämäntavoista, hygieniasta, arjen aikatauluttamisesta ja taloudesta. Teemat ovat usein esillä puhuessa pelaamisen ongelmallisuudesta. Konkretiassa ohjaajaan on hyvä pitää ryhmän aikataulu tiukkana ja painottaa ryhmäläisten sitoutumisen ja läsnäolon tärkeyttä.

Valmistelu

Toimintaa aloittaessa on tärkeää varata aikaa paikallisten pelialanyritysten ja muiden mahdollisten yhteistyökumppaneiden kontaktointiin sekä peli-ilmiöihin tutustumiseen. Tilan lisäksi ryhmällä on hyvä olla käytössä pelaamiseen soveltuvia tietokoneita, pelikonsoleita ja pelin tekoon tarvittavia ohjelmistoja.

Markkinointi kannattaa kohdentaa erityisesti sosiaalipalveluille, erityisnuorisotyön toimijoille ja etsivään nuorisotyöhön. Lisäksi markkinointia voi toteuttaa esimerkiksi Työelämäpalveluiden toimipisteissä. Aloittaessa markkinointia kannattaa muistaa kohderyhmä ja ryhmä koko.

Ennen ryhmän aloitusta jokainen kiinnostunut haastatellaan, jotta saadaan tietoon nuoren tilanne, osaaminen ja kiinnostuksen kohteet. Samalla nuorelle kerrotaan ryhmän tavoitteista, sisällöistä ja aikataulutuksesta. Ennen ryhmän aloitusta nuoren kohtaaminen auttaa turvallisen ympäristön luomisessa ja antaa ohjaajalle mahdollisuuden huomioida paremmin nuorten mahdolliset erityisyydet. Etukäteen tapaaminen vähentää myös nuoren mahdollisesti ensimmäisestä kerrasta johtuvaa jännitystä.

Palaute / kokemukset

Palaute ryhmästä on ollut poikkeuksetta positiivista. Nuoret ovat kokeneet toiminnan erityisen tärkeänä ja jopa niin tärkeänä, että he ovat suunnitelleet omien viikkojensa sisällöt siten, että toiminta ei varmasti ole päällekkäin minkään muun asian kanssa. Tämä ilmiö on ollut huomattavissa erityisesti niiden nuorten parissa, jotka kuuluva kuntouttavan työtoiminnan-, mielenterveyspalveluiden ja/tai sosiaalipalveluiden piiriin.

Toiminnan tuloksina on huomattu nuorten sosiaalisientaitojen, yhteistyökyvyn ja arjenhallinnan kehittyminen sekä voimaantuminen. Esimerkkinä mainittakoon hiljaisen ja pelokkaan, vakavasti koulukiusatun pojan kehittyminen vertaisohjaajaksi, joka kykenee ottamaan vastuuta koko ryhmän ohjaamisesta. Lisäksi suurin osa nuorista on pystynyt kasvattamaan omaa sosiaalista verkostoaan ja tapaamaan toisi myös toiminnan ulkopuolella.

Ohjaajan näkökulmasta toiminta on avannut nuorten silmiä pelaamisen hyödyntämiseen harrastuksena ja jopa urana. Pelilähtöisen toiminnan kautta nuoret ovat saaneet sisältöä arkeensa, oppineet tunnistamaan ongelmallisen pelaamisen piirteitä ja kokeneet kuuluvuuden tunnetta, joka ei ole ollut kohderyhmään kuuluville nuorille arkinen asia.

“On kyllä mukavaa olla asiantuntijaroolissa ja opettaa vanhempia ihmisiä pelaamaan.”

“Ohjaaja sano, että mä oon kehittynyt ryhmän aikana vertaiohjaajaksi...Se on musta hauskaa”

“Kerrankin joku ymmärtää mitä mä puhun!”

"Tärkeintähän on se, että tehdään yhdessä"

Liite 4: Tunne ja Keho menetelmänä

Tunne ja Keho -ryhmä

Lyhyt kuvaus

Toiminnan tarkoituksena on luoda turvallinen homogeeninen vertaisympäristö, jossa ryhmäläiset voivat kehittää omia tunteilmaisutaitojaan ja kehontuntemustaan. Ryhmässä nuorille tarjotaan keinoja tunteiden terveeseen ilmaisemiseen ja oman kehon arvostamiseen hyödyntäen toiminnallisia ja taiteellisia menetelmiä.

Käyttötarkoitus

- Suljettu ryhmä on tarkoitettu 16–29-vuotiaille pojille/miehille. Jyväskylän Oiva tupa kaikkien Ilona -hanke on kohdentanut toimintaa erityisesti nuorille, jotka ovat haastavassa elämäntilanteessa (sosiaalityönpöirissä, pitkäaikaistyötön, koulukiusattu, peliongelmainen, neuropsykiatrinen erityisvaikeus, ym.) ja joilla on puutteita tunteilmaisussa ja/tai vääristynyt kuva omasta kehostaan. Toimintaa voi kuitenkin soveltaa tarpeen mukaan.
- Ryhmän koko 4–10 poikaa
- Tapaamisia 10–20 kertaa (esim. 10 tunne-kertaa ja 10 keho-kertaa)
- Tapaamisen kesto noin 2 h
- Ohjaaja suositus 2, jotka pysyvät samoina koko ryhmän keston

Ryhmän tavoitteet

- Tarjota paikka, jossa puhua vaikeista asioista (seksuaalisuus, vartalo, parisuhde).
- Tarjota monipuolista ja kiinnostavaa toimintaa, jonka kautta nuorten tunteilmaisuus taidot kehittyvät ja oman kehontuntemus lisääntyy.
- Tarjota turvallinen vertaisympäristö. Homogeeninen ryhmä mahdollistaa vertaistuen toteutumisen.
- Miehisyyden stereotyyppien rikkominen ja sukupuolesta keskustelu.
- Sosiaalisten taitojen kehittäminen ryhmätoiminnan kautta (usein neuropsykiatrisista erityisvaikeuksista kärsivien ihmisten haaste)
- Kaverisuhteiden rakentuminen ryhmän kautta.

Toteutus

Toteutuksessa on tärkeä ottaa huomioon toiminnan nousujohteisuus, ryhmäläisten henkilökohtaiset tarpeet ja ryhmäytyminen. Ensimmäisillä kerroilla on hyvä selvittää ryhmän toiveita käsiteltävistä teemoista ja tehdään yhteiset säännöt, joiden noudattamiseen kaikki pystyvät sitoutumaan. Yksilön tarpeet ja erityisyydet tulee ottaa tarkasti huomioon, jotta ryhmässä olemisen on jokaiselle haastavista teemoista ja käsiteltävistä asioista huolimatta mieltä. Hyväksi koettua on, että sisällöissä ei ole liian useaa pääteemaa (seksuaalisuus, parisuhde, maskuliinisuus ja feminiinisyys, minäkuva, aggressio, ym.) vaan muutamia tarkasti valittuja teemoja käsiteltäisiin tarkemmin. Valittuja teemoja on hyvä

käsitellä toiminnallisten menetelmien kautta, mutta myös aikaa avoimelle keskustelulle kannattaa varata. Oiva tupa kaikkien Ilona -hankkeessa toiminnallisia menetelmiä on poimittu ja sovellettu mm. tyttötyöhön tarkoitetusta Voimaneidot- kirjasta (<http://www.voimaneidot.fi/kirja>) ja Tyttötyön kansiosista. Hankkeessa huomattiin puutteita nuorten miesten tunteiden ilmaisutaidoissa ja oman kehon tuntemisessa. Puutteet liittyivät pääsääntöisesti miehisyyden stereotypioihin, aggression hallinnan ja sosiaalisen tilannetajun puuttumiseen, vääristyneeseen kuvaan omasta vartalostaan ja minäkuvastaan, ulkonäköpaineisiin, sosiaalisista fobioista johtuviin haasteisiin ja seksuaalisuuteen, seksiin ja siihen mitä ne ovat.

Esimerkillinen ryhmäkerta koostuu napakasta aloituksesta, jossa käydään läpi ryhmän kuulumiset ja sen hetken tuntemukset (Tunne-kortit). Aloituksen jälkeen ryhmälle avataan sen kertaista teemaa mahdollisesti jollain toiminnallisella harjoitteella (galleria- ja jana-menetelmät). Teeman avauksesta voidaan siirtyä haastavimpiin harjoitteisiin kuten Mindfulness, luova-liikkuminen, tunne-maalaaminen ja muut ilmaisuun liittyvät harjoitteet. Toiminnan kautta nuoria voidaan haastaa osallistumaan sellaiseen toimintaan, jonka he kokevat stereotyyppien ja ennakkoluulojensa kautta sukupuolensa vastaiseksi. Toiminnan lopussa pidetään purku-osio, jossa käsitellään yhdessä sen hetkisiä ajatuksia ja tunnetiloja sekä kerätään ryhmältä palaute sen kertaisesta toiminnasta. Ryhmän aikataulutuksesta on tärkeää pitää kiinni, jotta harjoitteet eivät jää kesken.

Valmistelu

Ryhmä vaatii rauhallisen ja turvallisen kokoontumistilan, pysyvän ohjaajan ja menetelmiin tarvittavat materiaalit. Sisällöt täytyy suunnitella huolellisesti ottaen huomioon myös yksilölliset tarpeet ja erityisyydet. Lisäksi on hyvä ottaa huomioon mahdolliset konfliktit, sairastapaukset tai muut ryhmän toimivuuteen liittyvät tekijät jo suunnitteluvaiheessa. Toisin sanoen tehdään varasuunnitelma jokaiselle ryhmän kokoontumiskerralle. Markkinointi kannattaa toteuttaa niihin palveluihin joita kohderyhmä käyttää ja niihin sijainteihin missä he viettävät aikaansa (esim. etsivä nuorisotyö, sosiaali- ja terveystyö, nuorisotyön toimijat, ym.).

Yksilön huomiointia valmisteluissa helpottaa kiinnostuneiden haastattelu ennen ryhmään sitovaa ilmoittautumista. Näin nuori saa laajemmin tietoa sisällöistä, aikataulusta ja samalla tapaa mahdolliset ohjaajansa etukäteen. Tämän on koettu vähentävän osallistumisesta johtuvaa jännitystä. Haastattelussa saadaan selvitettyä nuoren omat tarpeet, erityisyydet ja kiinnostuksen kohteet, joita voidaan hyödyntää sisältöjä suunnitellessa. Ohjaajan on tärkeää painottaa toiminnan vapaaehtoisuutta ja sitoutumisen tärkeyttä.

Palaute / kokemukset

Tuloksina on huomattu ryhmään osallistuvien nuorten sosiaalisten taitojen kehittyminen, nuorten itsensä hyväksyminen sellaisena kuin he ovat, itsetunnon kohentuminen, kehon kuvan paraneminen, heidän kokonaisvaltainen voimaantuminen, oppiminen ilmaisemaan itseään myös vaikeita asioita käsitellessä sekä heille positiivisemmän asenteen muodostuminen. Ryhmässä käytyjen keskustelujen kautta nuoret ovat oppineet sujuvaa vuoropuhelua, jossa he kykenevät ottavat huomioon toisten mielipiteet. Kohderyhmälle sosiaalinen tilannetaju on ollut heikohkoa.

Nuorilta saatu palaute on ollut lähes poikkeuksetta positiivista. Ainut negatiivinen palaute on tullut harjoitteiden ajoittaisesta tylsyydestä. Palautteessa nuoret ovat kuvailleet ryhmää paikaksi, missä uskaltaa puhua vaikeistakin asioista ja mistä saa neuvoja tarvittaessa. Lisäksi ryhmän keskustelemaa työ-otetta on keuhuttu osallistujien puolesta. He kokevat sen, että heitä kuunnellaan, erityisen tärkeäksi.

Oiva tupa kaikkien Ilona -hankkeen Tunne ja Keho -ryhmässä koettiin onnistuminen ryhmään osallistuneen nuoren kautta. Pitkän koulukiusaamistaustan kokenut nuori oli jo pitkään ollut Oiva-ryhmissä, mutta vain hiljaa ja sivusta seuraten. Ajan kuluessa nuori alkoi ilmaista itseään ja lopulta rohkaistui osallistumaan Tunne ja Keho-ryhmään. Ryhmässä nuori kykeni puhumaan itselleen kipeistä aiheista ja harjoitteiden kautta kuvamaan omia tuntemuksiaan, vaikka aiemmin tämä oli ollut nuorelle todella haastavaa. Tämän nuoren antamassa palautteessa hän koko ryhmän paikaksi missä hän voi olla hiljaa jos haluaa, mutta missä hän voi kertoa synkimmistäkin ajatuksistaan.

Ammattilaisten näkökulmasta ryhmän homogeenisyys on tarjonnut ryhmäläisille mahdollisuuden tuoda esiin sellaisia asioita ja kysymyksiä joita ei heterogeenisessä ryhmässä uskallettaisi tuoda julki. Myös ryhmän haastaminen keskusteluissa ja toiminnallisissa harjoitteissa on koettu hyväksi, kunhan sisältöä ei ole viety liian syvälle tasolle.

"Täällä on luotettava ilmapiiri"

"On kiva kun joku kuuntelee"

"Tykkään eniten näistä meidän keskusteluista!"

"Onko miehen aina haluttava seksiä parisuhteessa?"

Liite 5: Kyselyn kysymykset

Pelilähtöinen toiminta ja Tunne & Keho -ryhmä (2014-2015)

Koitko toiminnan mielekkääksi? Jos kyllä, niin mikä siitä teki mielekäästä?

Pystyitkö olemaan ryhmässä oma itsesi?

Koitko ryhmän turvalliseksi? entä oliko toimintaan helppo osallistua?

Kuunneltiin sinua tarvittaessa ryhmässä?

Koitko pystyväsi vaikuttamaan sisältöihin ja toimintaan? Jos kyllä niin miten?

Annettiin sinulle ryhmän aikana mahdollisuus toimia apuohjaajana/vertaisohjaajana? Jos kyllä toimitko ja miten?

Tarjosiko ryhmä sinulle uusia kokemuksia/elämyksiä?

Tutustuitko ryhmän kautta uusiin ihmisiin?

Saitko ryhmän kautta kaveria/kavereita?

Tarjosiko ryhmä sinulle tietoa pelialan mahdollisuuksista? (esim. työllisyydestä ja koulutuksesta) jos tarjosi, onko tiedosta ollut hyötyä?

Minkälaista hyötyä koit saavasi ryhmästä? (esim. mielekäästä vapaa-ajan viettoa)

Vaikuttiko ryhmä sinun: arkiryhtiin sosiaalisiin taitoihin (kykyyn ilmaista itseäsi) oman kehon tuntemiseen muuhun?

Sanottavaa ryhmistä? (ajatuksia, kokemuksia, palautetta ohjaajalle)